GHOST RECON: BREAKPOINT
Großer Test zu Ubisofts neuem Tom-Clancy-Taktik-Shooter

NEED FOR SPEED: HEAT
Ausführlich angespielt: Der neueste Teil von EAs Racer-Reihe

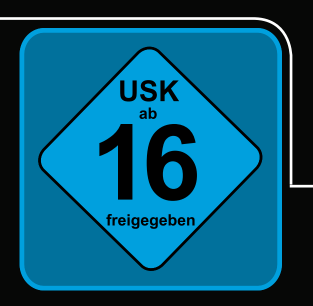
PC Games
Wissen, was gespielt wird

EXTENDED
+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION
WINDSCAPE
Zuckersüßes Open-World-Abenteuer in bester Zelda-Manier mit Minecraft-ähnlichen Handwerks- und Survival-Elementen

STAR WARS
JEDI: FALLEN ORDER
Brandheiße Infos: Wir haben das Singleplayer-Abenteuer im Star-Wars-Universum bei den Entwicklern stundenlang gespielt und die Macher zudem mit Fragen gelöchert.

RED DEAD REDEMPTION 2
Endlich: Rockstars brillantes Western-Epos erscheint im November auch für den PC!



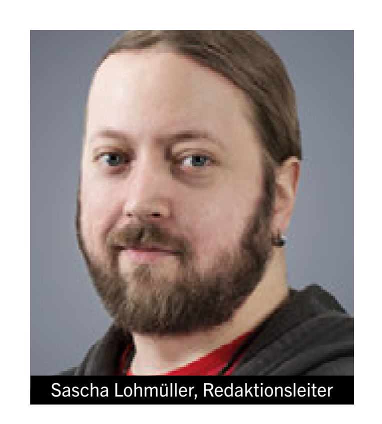
AUSGABE 327
11/19 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00; Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20



EDITORIAL

Es wird immer kälter, es wird immer grauer – **Zeit zum Zocken!**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Rote Blätter fallen, graue Nebel wallen, kühler weht der Wind. Diese Zeilen haben wir wohl alle irgendwann einmal in Kindergarten oder Grundschule trällern müssen. Oder dürfen, je nachdem, wie man zum Betätigen seiner Singstimme stehen mag. So oder so: Dieser Tage passt der Text des Herbstliedes wie die Faust aufs Auge, ungeachtet des kleinen sonnigen Zwischenspiels Mitte Oktober. Heizungen werden angeworfen (unter anderem bei Frau Beyer-Fistrich mir gegenüber im Büro), Lichter brennen länger, Laubhaufen werden größer und nicht mehr allzu lange, dann deckt sich halb Deutschland mit Lebkuchen ein und die andere Hälfte mit Tetrapack-Glühwein. Kurz: Der Herbst ist da und wenn ihr das hier lest, sind's auch nur noch 30 Tage bis zum ersten Advent. Damit einhergehend rollt aber auch die alljährliche Release-Welle über uns hinweg – und damit deren Vor- und Nachteile. Letztere sind relativ schnell benannt: Wer soll das denn alles spielen? Und – wenn man nicht wie wir in der Redaktion mit Testversionen versorgt wird – wer soll das denn alles zahlen? Vor allem jene Menschen, die sich für mehrere Genres interessieren, müssen Jahr für Jahr zu dieser Zeit abwägen, was sie sich denn nun zulegen und vornehmen wollen. Spielen dann noch Dauerbrenner wie die jüngst veröffentlichten WoW Classic oder Destiny 2: Shadowkeep mit hinein, dann ist der Tag schnell vorüber. Aber: Zum Glück wird es ja wie erwähnt kälter, sodass man sich nicht mehr gesellschaftlichen Zwängen wie Grillen, Spazierengehen oder Freibadbesuchen hingeben muss.

Dementsprechend nimmt auch der Testteil in dieser Ausgabe den meisten Platz ein. Dort widmen wir uns unter anderem dem deutschen Sci-Fi-Soulslike The Surge 2, dem neuen Teil der Tom-Clancy-Taktik-Shooter-Reihe Ghost Recon: Breakpoint, dem launigen Taktikspiel mit Hollywood-Lizenz John Wick Hex (für all jene, die für eine Dosis Keanu Reeves nicht bis Cyberpunk warten wollen), dem Rennspiel-Softreboot Grid oder dem jährlichen Fußball-Update FIFA 20. Angesichts der Triple-A-Flut bleibt dabei natürlich die eine oder andere Indie-Perle liegen, trotzdem haben wir mit The Sojourn oder Untitled Goose Game aber auch eine Handvoll Geheimtipps im Heft.

Und natürlich kommt auch der Aktuell-Teil nicht zu kurz. Für unsere Titelstory zu Star Wars Jedi: Fallen Order etwa reiste Matthias in die USA, um sich dort auf Einladung der Entwickler mehrere Stunden lang mit dem heiß ersehnten Singleplayer-Abenteuer rund um den Jedi Cal Kestis zu beschäftigen. Was Matthias von Fallen Order hält, lest ihr ab Seite 12. Online auf pcgames.de und auf unserem Youtube-Kanal findet ihr zudem ein ausführliches Preview-Video. Auf die DVD haben wir es aus Zeitgründen leider nicht mehr packen können.

Mindestens genauso ungeduldig warten PC-Spieler sicherlich auf Red Dead Redemption 2. Über eine PC-Umsetzung zu Rockstars Western-Epos wird schon seit Längerem gemunkelt, nun ist sie offiziell – und erscheint schon Anfang November! Warum ihr euch auf den Titel freuen könnt, fassen wir für euch noch einmal in einer großen Vorschau zusammen.

Im Magazin-, Extended- und Hardware-Teil schließlich erwarten euch unter anderem der zweite Teil unserer Ikonen-Reihe, ein klassischer Blick auf WoW Classic und ein großes Soundkarten-Special. Für Käufer der Extended-Ausgabe liegt zudem ein Code für den schönen Zelda-Minecraft-Hybriden Windscape bei. Und jetzt wie immer: Viel Spaß beim Schmökern!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Den größten Neid beim Rest der Kollegen dürfte in diesem Monat Matthias ausgelöst haben. Nicht nur flog er nach L.A., um dort Star Wars zu spielen, auch ein Besuch im Park Galaxy's Edge war drin. +++

+++ Need for Speed: Heat reimt sich so schön. Wir plädieren daher für folgende Ableger bekannter Serien: Call of Duty: Booty, Assassin's Creed: Bleed, Resident Evil Knievel, Age of Empires: Vampires und Max Payne: Wayne? +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Minuten, die wir darüber nachgedacht haben, wie wir The Surge 2 umschreiben sollen, ohne das Wort „Souls" zu benutzen: 35. +++

+++ Lösungen, die wir für obiges Problem gefunden haben: 0. +++

+++ Stellen, an denen Sascha aus Versehen Wildlands statt Breakpoint geschrieben hat: 3. Er ist halt alt. +++

+++ Stellen, an denen er zudem Beakpoint statt Breakpoint geschrieben hat: 2. Wir wiederholen uns ungern. +++

+++ Yooka-Laylee und der lange Titel – so hieß die Fortsetzung des Hüpfspiels zumindest bei uns intern im Layoutplan. Schreibfaulheit ist was Schönes. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Personen, die sich im Laufe dieser Heftproduktion und der zeitgleichen Release-Welle krank melden mussten: 7. Schon der große deutsche Lyriker Andi Brehme wusste: Haste Scheiße am Schuh, haste Scheiße am Schuh. +++

+++ Unsere WoW-Classic-Gilde hat mittlerweile acht Redakteure aufgenommen – den Rest kriegen wir auch noch. +++

Noch mehr Lesestoff – **für Multiplattform-Nutzer!**

play⁴ | Ausgabe 11/19



Death Stranding – Hideo Kojimas neuestes … Spiel … ist diesen Monat Cover-Thema bei den Kollegen der play⁴. Beim Wort „Spiel" sind wir uns relativ sicher, zum Rest lässt sich nix sagen.

N-ZONE | Ausgabe 11/19



The Legend of Zelda: Link's Awakening zählt zu den besten Spielen, die je für den Game Boy erschienen sind. Nun zählt es dank Remake auch zu den besten Switch-Spielen – da wird man neidisch!

Widescreen | Ausgabe 11/19



Wie wir alle wissen, gehört Disney mittlerweile fast alles, die Übernahme des Planeten dürfte 2022 abgeschlossen sein. Was bis dahin alles leindwandtechnisch geplant ist, lest ihr hier.

INHALT 11/2019


STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER 12



THE SURGE 2 34

RED DEAD REDEMPTION 2 18

AKTUELL

TEST

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE



euronics

Official Partner

ESL ONE 2019

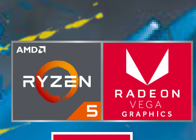
ENTDECKE JETZT UNSERE AKTUELLEN ESL ONE GAMING-ANGEBOTE AUF WWW.EURONICS.DE

Der perfekte Einstieg in die Welt des Gamings!

ASUS FX705DY-AU028T

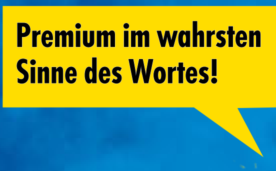
- AMD Ryzen™ 5-3550H Prozessor (bis zu 3,70 GHz)
- 8 GB DDR4-RAM Arbeitsspeicher
- 256 GB PCIe® NVMe™ M.2 SSD + 1.000 GB Festplatte
- AMD Radeon™ RX 560X – 4 GB Gaming-Grafikkarte
- Windows® 10 Home[1)]
- euronics.de: 4061856221489







799,-



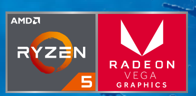


299,-

AKRACING MASTER PREMIUM CARBON-SCHWARZ

- PU-Kunstleder Vorder- und Rückseite
- Armlehnen in 4 Richtungen einstellbar (4D)
- Erweiterter Mechanismus mit arretierbaren Kipppositionen
- Klasse 4 Gasdruckfeder bis 150kg belastbar
- euronics.de: 4061856143194

Gaming-Notebook mit gutem Preis-Leistungs-Verhältnis!





999,-

ASUS FX705DT-AU095T

- AMD Ryzen™ 5-3550H Prozessor (bis zu 3,70 GHz)
- 16 GB DDR4-RAM Arbeitsspeicher
- 512 GB PCIe® NVMe™ M.2 SSD
- NVIDIA® GeForce™ GTX 1650 – 4 GB Gaming-Grafikkarte
- Windows® 10 Home[1)]
- euronics.de: 4061856520049

1) OEM Recovery-Version, Nutzbar nur in Verbindung mit dem gekauften System.

Identität und Anschrift der teilnehmenden Händler finden Sie unter www.euronics.de oder unter folgender Telefonnummer 0800 11 44 700 (Mo – Fr 8 – 18 Uhr) kostenlos aus allen nationalen Netzen. Alle Artikel in dieser Anzeige wurden zur rechtzeitigen Anlieferung eingekauft. Dennoch kann sich in Einzelfällen die Anlieferung verzögern oder die Belieferung erfolgt nicht in dem beauftragten Umfang. Es kann daher nicht ausgeschlossen werden, dass wir einen Artikel aus diesem Prospekt nicht oder nicht in ausreichender Menge vorrätig haben. Irrtümer, Preisänderungen und technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht! Alle Preise Abhol- und Barzahlungspreise.

… und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD



In der malerischen Welt von Windscape wohnen die Menschen auf in den Lüften schwebenden Inseln, die eines Tages auf einmal beginnen herabzustürzen.



Auf unserem Weg, die Welt zu retten, müssen wir uns in allerlei dunkle und mysteriöse Höhlen begeben und dabei auch Kopfnüsse knacken.



Mutiger Held, der wir nun einmal sind, machen wir uns natürlich auch Feinde, die es dann mit Geschick und Waffengewalt zu bezwingen gilt.

WINDSCAPE

In dem atmosphärischen Action-Adventure Windscape verkörpert ihr ein junges Mädchen, das auf der Farm seiner Eltern in einer idyllischen Fantasy-Welt, bestehend aus lauter fliegenden Inseln, lebt. Eines Tages jedoch beginnen die Inseln, vom Himmel zu fallen. Nun gilt es herauszufinden, wie es so weit kommen konnte. Es liegt an euch, die Welt zu erkunden und das Böse, das sie befallen hat, aufzuhalten. In bester Zelda-Manier rätselt und kämpft ihr euch daher durch die bunte Fantasy-Welt, besucht Dungeons, besiegt Boss-Gegner und interagiert mit den friedlichen Bewohnern. Eine Prise Sandbox-Survival ist beim ehemaligen Early-Access-Titel ebenfalls an Bord, was sich vor allem im ziemlich umfangreichen Crafting-System niederschlägt.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Windscape handelt es sich um die Steam-Version des Titels. Ausnahmsweise ist diesmal kein Installer auf unserer Disc zu finden. Stattdessen startet ihr einfach Steam und gebt dort den Code ein, den ihr erhaltet, wenn ihr den Code im Heft auf www.pcgames.de/codes eingegeben habt. Danach könnt ihr das Spiel einfach herunterladen und euch in die mysteriöse Welt von Windscape begeben. Wir wünschen euch viel Spaß mit der Vollversion!

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Action-Adventure/Rollenspiel
Publisher: Headup Games
Veröffentlichung: 27. März 2019

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows 7 / 8 / 10, Intel Core i3 oder vergleichbarer AMD, 4 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 480 / Radeon HD 5850, 2 GB freier Festplattenspeicher
Empfohlen: Windows 7 / 8 / 10, Intel Core i5 mit 4x2,6 GHz oder vergleichbarer AMD, 4 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 480 / Radeon HD 5850, 2 GB freier Festplattenspeicher

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VOLLVERSION
- Windscape

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player

TEST
- Ancestors: The Humankind Odyssey
- eFootball PES 2020
- FIFA 20
- Greedfall

SPECIAL
- FIFA 20 – Gewinner & Verlierer des Rating-Updates
- Spiele aus der letzten Reihe Staffel 2, Folge 1



DVD 2

VORSCHAU
- Session

TEST
- Borderlands 3
- Gears 5
- The Surge 2

SPECIAL
- Borderlands 3 – Fragen an den Tester
- Call of Duty: Modern Warfare – Beta
- Die zehn am meisten gehassten Spiele



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Spielt gerade:
WoW Classic + BfA, Destiny 2: Shadowkeep, Borderlands 3, FIFA 20, Grid

Hört gerade:
Alcest – Spiritual Instinct; Mayhem – Daemon; Avatarium – The Fire I Long For; Cloak – The Burning Dawn

Stockte jüngst:
endlich mal die Horrorfilm-Sammlung auf Blu-ray auf. U. a. neu im Regal: Sie leben, Die Fürsten der Dunkelheit, Fright Night, Evil Dead 1-3, The Fog

Und sonst:
Halloween-Kostüm eingetütet. King Diamond ist's doch nicht geworden.



MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director

Spielt:
FIFA 20, Ni No Kuni Remastered, WoW Classic und WoW BfA

Liest:
Juan Moreno – Tausend Zeilen Lüge (gutes und wichtiges Buch!)

Schaute:
Im hohen Gras (ungemütlich), Fractured (zu vorhersehbar), Sternenkrieg im Weltall (japanischer Star-Wars-Abklatsch, aber besser als erwartet!)

Sucht:
Verzweifelt nach dem passenden Halloween-Kostüm.



KATHARINA PACHE | Leitende Redakteurin

Spielt zurzeit:
Code Vein, Nuclear Throne, Don't Starve Together und bald Untitled Goose Game

Sah zuletzt:
One Cut of the Dead. Wenn man die ersten 30 Minuten aushält, ein sehr amüsanter und charmanter Film.

Freut sich auf:
Urlaub in Berlin demnächst, die neue Jackbox-Sammlung und über die kleinen Dinge des Lebens. Etwa einen guten Kaffee, wenn man von der Arbeit heimkommt. Apropos, ich muss jetzt los.



MATTI SANDQVIST | Redakteur

Spielt gerade:
Borderlands 3, Fantasy General 2, Ghost Recon: Breakpoint und Gears 5

War beim Eishockey:
Bis auf ein richtig unnötiges Eigentor war das Spiel der Ice Tigers gegen Straubing Tigers auch hochklassig und fast schon auf dem Niveau der finnischen Liga.

Sucht aktuell:
nach neuen Serien auf Netflix und Amazon. Unbelievable war zumindest ganz gut, aber nun müsste noch was anderes her. Hat jemand zufälligerweise Empfehlungen?



MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt derzeit:
Grid, SW: The Old Republic – Onslaught, The Outer Worlds

War zum ersten Mal:
im Disneyland Anaheim und hat sich Star Wars Galaxy's Edge angeschaut. Begeistert leider nur mäßig, da der Park nur die neue Trilogie thematisiert und nur einen wirklichen Ride beinhaltet. Nicht mal die Merch-Shops konnte ich plündern, weil die vor allem auf Kinder ausgelegt sind.

Freut sich:
auf eine Woche Urlaub Ende des Monats. So kann ich mich vor dem ganzen Halloween-Trubel verstecken.



FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
The Surge 2, Neo Cab, Deliver Us The Moon, Quake 2

Spielt derzeit:
The Outer Worlds und Valfaris. Control und Borderlands 3 haben mich leider nicht gepackt. Für den Winter geplant: Divinity: Original Sin 2

Hat sich nach langer Zeit mal wieder was gekauft:
Eigentlich wollte ich ja endlich mal eine Switch anschaffen. Habe mich dann aber für Google Stadia entschieden. Bin gespannt, was das wird …

Zuletzt gesehen:
Joker (sehr gut), Ad Astra (öde) und viel Star Trek. Aktuell: Watchmen



LUKAS SCHMID | Redakteur

Spielt gerade:
Untitled Goose Game, Luigi's Mansion 3, A Plague Tale: Innocence

Fragt sich:
Ob ich Death Stranding eine Chance geben soll. Irgendwie reizt es mich, geht mir aber gleichzeitig auch am Allerwertesten vorbei. Ein Konflikt!

Freut sich:
Da am 31. Oktober seine Familie für ein paar Tage zu Besuch kommt.

Kann nicht verstehen:
Wie man eine engagierte Teenagerin hassen kann, die sich mit Herzblut für eine bessere Welt einsetzt. Wie arm manche Menschen sind …



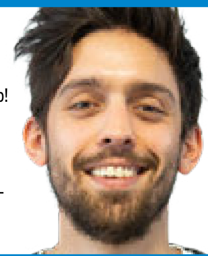
MACI NAEEM CHEEMA | Volontär

Zuletzt gespielt:
zu viele Spiele und zu wenig Gitarre. Diese verdammten Games!

Hört gerade:
Nach 9 Jahren endlich ein neues Album von Bedouin Soundclash. Top!

Zuletzt gesehen:
Joker (sehr gut), Portrait of a Lady on Fire (SEHR gut) & Gemini Man.

Und sonst:
Würde ich diese Zeilen gerne nutzen, um den Dönermann meines Vertrauens zu grüßen (ja, du bist gemeint), jeden Leser und jede Leserin dieser PC Games-Ausgabe sowie Mami und Papi. Huhu!



DAVID BENKE | Video-Volontär

Spielt gerade:
Inside und Celeste. Habe mir extra den Epic Games Launcher heruntergeladen, nur um die beiden Indieperlen kostenlos abzugreifen.

Hört gerade:
Blue Boi – Lakey Inspired

Schaut gerade:
Die fünfte Staffel von Brooklyn Nine-Nine

Weiß gerade:
Nicht, was er sonst noch so erzählen soll. Es passiert in meinem Leben halt nicht jeden Monat etwas wirklich Erwähnenswertes.



PAULA SPRÖDEFELD | Social-Media-Redakteurin

Spielt gerade:
vermutlich auf der neuen Switch rum.

Schaut gerade:
Die neueste Staffel South Park und The Crown. Muss ja abwechslungsreich bleiben.

Liest gerade:
The Bone Collector von Jeffery Deaver.

Hat jetzt:
Zum Geburtstag eine Switch bekommen (ich weiß, Verrat!!) und freut sich massiv darüber! Link's Awakening, ich komme!



SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de



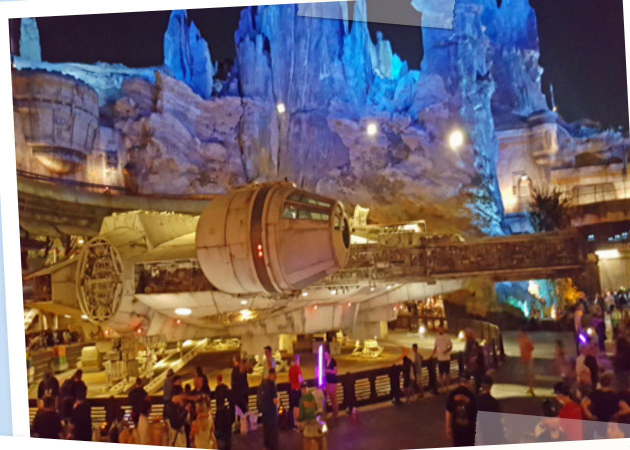


DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Möge die Macht mit ihm sein!

Für die Cover-Story reiste Matthias kurz vor Redaktionsschluss in die USA, um sich dort Star Wars Jedi: Fallen Order anzuschauen – was er von dem heissersehnten Singleplayer-Titel hält, lest ihr direkt im Anschluss. Aber was wäre ein Star-Wars-Event ohne Rahmenprogramm? So gab es nicht nur passende Cosplayer, auch ein Besuch im Galaxy's-Edge-Park stand auf der Agenda.







Er gibt Gas, hat er auch Spass?

Um die Need-for-Speed-Reihe war es mit den letzten Teilen ja etwas schlechter bestellt. Vor allem die unnötige Mikrotransaktions-Politik missfiel den Fans. Dabei stand die Serie mal für herausragende Arcade-Racer-Unterhaltung. Mit dem neuen Teil Heat will EA mal wieder den Turnaround schaffen. Ob das gelingt, davon konnte sich David zumindest schon mal grob bei einem Anspieltermin überzeugen. Alles dazu lest ihr weiter hinten im Heft.


WER ALLE ANTWORTEN WILL,
MUSS ERST MAL ALLES IN FRAGE STELLEN.
KABEL EINS DOKU
DER ETWAS ANDERE DOKU-SENDER.
DOKU

Star Wars Jedi: Fallen Order

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Respawn Entertainment
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 15. November 2019

Dark Souls trifft auf Tomb Raider, Metroidvania und packend inszeniertes Storytelling. Wir haben den Star-Wars-Hoffnungsträger ausführlich gespielt.

Von: Matthias Dammes

Wie es wohl wäre, ein Jedi zu sein, der elegant mit seinem Lichtschwert kämpft und mächtige Kräfte einsetzt? Diese Frage stellen sich Star-Wars-Begeisterte inzwischen schon seit Generationen. Zumindest annähernd ein Gefühl davon zu vermitteln, ist häufig das Ziel von Star-Wars-Videospielen. Allerdings fehlte es dem Medium nun schon seit einigen Jahren an einem packenden Abenteuer, das uns in die Rolle eines machtbegabten Kriegers schlüpfen lässt. Das will Star Wars Jedi: Fallen Order endlich ändern.

Kurz vor dem Release am 15. November hatten wir die Gelegenheit, Star Wars Jedi: Fallen Order ausführlich anzuspielen. Gleich zu Beginn des Events erklärt Game Director Stig Asmussen, wie sein Team bei den Entwicklern von Respawn Entertainment versucht hat, die gewisse Star-Wars-Magie mit Fallen Order zu erzeugen. Die braucht es schließlich, um sich vollends in diesem Universum zu verlieren. Die Macher möchten nicht nur zeigen, was es bedeutet, ein Jedi zu sein, sondern vor allem, wie es ist, ein Jedi zu werden. Diese Unterscheidung ist den Entwicklern sehr wichtig.

Protagonist Cal Kestis ist kein mächtiger Machtkrieger, der reihenweise Gegner mit einer Handbewegung oder einem Schwertstreich überwindet. Stattdessen soll sich der Spieler zusammen mit dem Protagonisten auf eine Reise begeben, auf der sie zusammen die Geheimnisse der Macht ergründen. Stig Asmussen verspricht, dass die Macht-Fantasien, die mit der Kontrolle eines Jedi einhergehen, in Fallen Order dennoch nicht zu kurz kommen werden.

Wuchtige Schwester

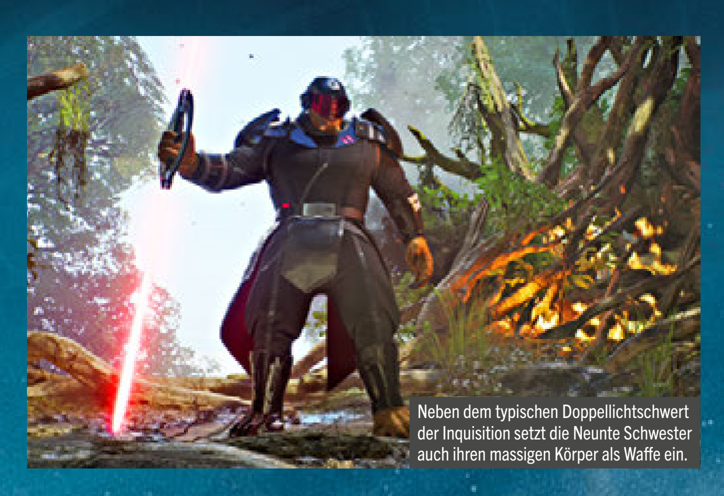
Dass es wichtig ist, seine Fähigkeiten zu schärfen, demonstrieren die Entwickler an einem Bosskampf, der relativ spät im Spiel stattfinden wird. Hier bekommt es Cal mit der sogenannten Neunten Schwester zu tun, eine der Inquisitoren, die im Auftrag des Imperiums Jagd auf alle überlebenden Jedi machen. Die Kämpferin vom stämmig gebauten Volk der Dowutin hieß ursprünglich Masana Tide und war ein Mitglied des Jedi-Ordens. Nun setzt sie dem Helden mit einem Doppellichtschwert und gewaltigen Attacken zu, bei denen sie ihren massigen Körper einsetzt.

Schon beim Zuschauen konnten wir dabei die Wuchtigkeit des Kampfes spüren, die die Entwickler durch hervorragende Animationen und eine satte Soundkulisse erzeugen. Verstärkt wird das durch das Gameplay, bei dem es nicht darauf ankommt, wild auf den Gegner einzudreschen. Stattdessen heißt es, die Bewegungsabläufe zu studieren und zu erkennen, wann der beste Moment zum Angriff gekommen ist. Gleichzeitig gilt es, Schaden zu vermeiden, indem im richtigen Moment ausgewichen, geblockt oder pariert wird. Hier erinnert Star Wars Jedi: Fallen Order schon sehr stark an Dark Souls und hat mit der rasanten Action eines The Force Unleashed wenig zu tun.

Tutorial mit Hindernissen

Als wir endlich losspielen dürfen, versetzen uns die Entwickler zunächst in das Tutorial. Dieser Abschnitt wirkt so, als befänden wir uns in einer Machtvision oder Machthöhle, ähnlich wie es Luke Skywalker in Episode 5 erlebt hat. Wir müssen uns jedoch nicht einer Projektion von Darth Vader stellen, sondern lernen die Grundlagen der Spielsteuerung. In dieser Hinsicht machen die Entwickler keine großen Experimente und richten sich nach dem gewohnten Standard.

Erfreulich fällt uns in diesem Trainingsabschnitt auf, wie geschmeidig die Wall Runs von der



Neben dem typischen Doppellichtschwert der Inquisition setzt die Neunte Schwester auch ihren massigen Körper als Waffe ein.

Auf der Suche nach Informationen erkunden wir mit Cal antike Tempel und Grabanlagen. In diesen Momenten fühlen wir uns ein wenig wie in Tomb Raider.

Hand gehen. Nähern wir uns mit Cal einer entsprechenden Wand, geht er automatisch dazu über, an dieser entlangzulaufen. Wir müssen dann nur noch den richtigen Zeitpunkt zum Absprung erwischen. Noch nicht richtig funktioniert dagegen die Steuerung per Maus und Tastatur. Als uns das Spiel die Funktionsweise der Zielfixierung vorstellt, werden die angezeigten Befehle schlicht nicht ausgeführt.

Ein Entwickler empfiehlt uns daraufhin, die Demo mit Controller zu spielen. Bis zum Release sind die Probleme hoffentlich behoben. Das gilt auch für den Bug, der am Ende des Tutorials dafür sorgte, dass eine Kampfsimulation nicht gestartet wurde und wir den Trainingsbereich von vorne beginnen mussten. Das waren aber tatsächlich auch die einzigen Fehler, die uns während der gesamten Anspielzeit begegneten.

Drei gegen das Imperium

Star Wars Jedi: Fallen Order spielt einige Zeit nach den Ereignissen von Episode 3. Der ehemalige Jedi-Padawan Cal Kestis hat die Order 66 von Imperator Palpatine überlebt und versteckt sich auf dem Schrottplaneten Bracca, wo er als Abwracker für alte Kriegsschiffe der Klonkriege arbeitet. Als er seine Machtkräfte einsetzt, um einen Freund vor dem Tod zu bewahren, macht er das imperiale Inquisitorius auf sich aufmerksam und muss fliehen. Das gelingt ihm mithilfe von Cere Junda und Greez Dritz, die Cal auf seinen Abenteuern zur Seite stehen.

Der zweite und deutlich umfangreichere Teil unserer Anspieldemo beginnt am Anfang des zweiten Kapitels von Star Wars Jedi: Fallen Order. Wir befinden uns auf der Mantis, dem Raumschiff von Greez Dritz, das uns als mobile Basis dient. Cal ist gerade von der Erkundung alter Tempelruinen auf dem Planeten Bogano zurückgekehrt. Zusammen mit Cere und Greez bespricht der Protagonist das weitere Vorgehen, denn auf seiner letzten Mission hat Cal etwas Interessantes entdeckt. Worum es sich genau handelt, wollen wir euch noch nicht verraten. Nur so viel: Der junge Jedi und seine Freunde sind entschlossen, den Orden der Jedi wiederaufzubauen, um dem Imperium entgegenzutreten.

Das Interessante an dieser Story-Prämisse ist natürlich, dass sie in einem etablierten Universum stattfindet und wir schon ziemlich genau wissen, was in der Zukunft passiert. Es stellt sich daher die spannende Frage, wie die Entwickler die Handlung auf eine befriedigende Art und Weise auflösen können. Denn von Erfolg kann diese Mission ja nicht gekrönt sein, so viel wissen wir als Star-Wars-Fans natürlich schon. Auf die, wie sie zugibt, „interessante Frage“ wollte uns Autorin Megan Fausti im Interview aber natürlich keine Antwort geben.

Geskillt und Individuell

Bevor wir uns in das Abenteuer stürzen, werfen wir jedoch einen ausführlichen Blick in die Spielmenüs. Hier entdecken wir unter anderem den Charakterbildschirm, der einen kurzen Überblick über die bereits erlangten Fähigkeiten von Cal gibt. Außerdem können wir den Fähigkeitenbaum einsehen. Dieser besteht aus den drei Bereichen Macht, Lichtschwert und Überleben, in denen sich jeweils entsprechende passive und aktive Skills freischalten lassen. Im Macht-Baum verbessern wir in erster Linie die Funktionsweisen unserer verschiedenen Jedi-Tricks und erhöhen unseren Machtvorrat. Im Lichtschwert-Baum schalten wir neue Angriffstechniken frei, die uns mehr Möglichkeiten im Kampf bieten. Skills im Überlebens-Baum sorgen für eine höhere Überlebenschance. Wir steigern Cals Lebenspunkte, reduzieren die



Cal und seine Freunde BD-1 (Schulter), Greez Dritz (vorn) und Cere Junda (rechts) treffen auf Saw Gerrera.

Die Holokarte des Spiels stellt stets deutlich dar, welche Wege noch nicht erkundet wurden (gelb) und welche Wege derzeit versperrt sind (rot).

Ausdauerkosten des Blockens und verbessern die Wirkungsweise von Stim-Packs.

Darüber hinaus finden wir in den Spielmenüs einen Bereich für Individualisierungen. Hier lassen sich verschiedene Skins und Farben für Cals Kleidung, seinen Droiden-Begleiter BD-1 und sogar für die Mantis einstellen. Alle diese kosmetischen Veränderungen sind übrigens ausschließlich im Spiel erhältlich. Dazu sind in den Levels diverse Kisten versteckt, bei denen jeweils fest definiert ist, welchen kosmetischen Gegenstand es darin zu finden gibt. Auf unserer Erkundungstour im Spielmenü finden wir dann noch eine Datenbank mit Quest- und Lore-Informationen sowie einen taktischen Guide, in dem unser Wissen über alle möglichen Gegnerarten sowie ihre Stärken und Schwächen gesammelt wird.

Danach schauen wir uns noch kurz auf der Mantis um. Viel Zeit nimmt der Rundgang nicht in Anspruch, da das Schiff ziemlich klein und kompakt ist. Neben dem Cockpit und einem Holotisch für die Galaxiekarte gibt es einen kleinen Gemeinschaftsbereich. Dahinter schließt sich bereits der kleine Maschinenraum an, in dem sich eine Ecke für Cals Meditationen sowie eine Werkbank für Basteleien am Lichtschwert befindet. Die Jedi-Waffe lässt sich nämlich umfangreich optisch anpassen. Dazu finden wir verschiedene Teile wie Kristalle, Emitter, Griffe und Materialien wie auch die bereits erwähnten kosmetischen Gegenstände in den Kisten, die in der Spielwelt verteilt sind.

Geheimnisse und versperrte Türen

Doch nun wollen wir endlich auch etwas von der Welt sehen. Nach ihrer letzten Mission verfolgen Cal und seine Freunde Ziele auf zwei verschiedenen Planeten. Wir müssen uns daher entscheiden: Fliegen wir nach Zeffo, Heimatwelt einer gleichnamigen untergegangenen antiken Zivilisation, oder nach Dathomir, der legendären Heimat der mysteriösen Nachtschwestern. Wohin die Reise geht, liegt in der Hand des Spielers. Das Spiel gibt uns keinen festen Reiseplan vor und hält uns auch nicht permanent das nächste Ziel per Pfeil oder sonstiger Markierung vor die Nase.

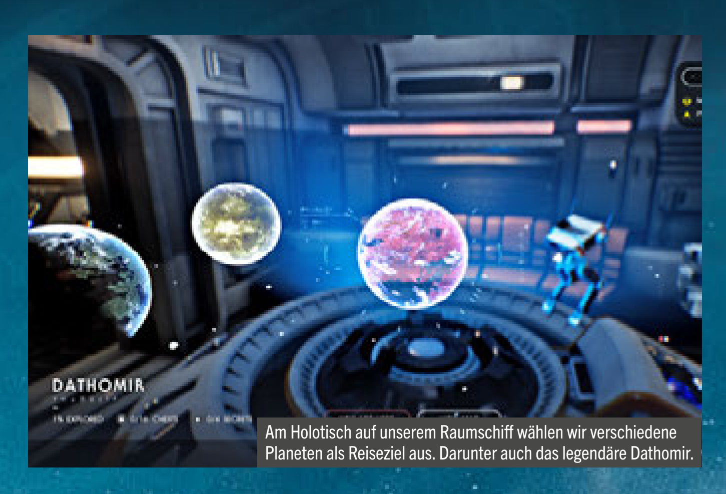
Wir entscheiden uns für Zeffo, wo wir eine verlassene Siedlung ansteuern, die sich mitten im Auge eines massiven Sturms befindet. Hier hofft Cal in einer alten Grabanlage neue Hinweise zu finden. Die genauen Beweggründe halten wir an dieser Stelle absichtlich vage, da es sonst zu viel über die Geschichte verraten würde. Als wir nach der Landung aus dem Schiff steigen, fallen uns zunächst schicke Grafikeffekte auf. Die Wasserdarstellung in Pfützen, Cals Haare, die im Wind wehen, und dicker Schnee, in dem wir realistische Spuren hinterlassen, können sich durchaus sehen lassen.

Wo wir jetzt genau hinmüssen, ist nicht wirklich klar, aber genau daraus soll sich auch der Reiz entwickeln. Der Spieler wird animiert, die Umgebung zu erkunden. Dabei stoßen wir auch immer wieder auf derzeit noch verschlossene Wege, wodurch wir zwangsläufig in die richtige Richtung gelenkt werden. Das Spiel belohnt uns aber auch für gründliches Erkunden. So finden wir nicht nur die bereits angesprochenen Kisten mit kosmetischen Gegenständen. Cal kann zudem an speziellen Stellen ein Macht-Echo von vergangenen Ereignissen aufspüren. So erfahren wir ein paar Hintergründe zu Land, Leuten und vergangenen Ereignissen.

In den einzelnen Gebieten sind auch immer wieder besonders gut versteckte Geheimnisse zu finden. So stolpern wir schon nach kurzer Zeit in einen komplett finsteren Höhlengang, in dem selbst das Licht unseres Droiden BD-1 kaum hilft. Wir zücken also unser Lichtschwert und nutzen es als Leuchtstab. Dieser kleine Ausflug lohnt sich jedoch, denn am Ende der Höhle finden wir eine Kiste mit neuen Heilpacks und einem Upgrade für die Tragekapazität der lebensrettenden Stims.

Gegnerische Vielfalt

Wir schlendern aber natürlich nicht völlig unbehelligt durch die Spielwelt. In den ersten Berei-



Am Holotisch auf unserem Raumschiff wählen wir verschiedene Planeten als Reiseziel aus. Darunter auch das legendäre Dathomir.

Die beiden linken Sturmsoldaten schalten wir einfach aus, indem wir ihre Schüsse zurückwerfen. Der Commander rechts erfordert ein wenig mehr Einsatz.

chen von Zeffo bekommen wir es vor allem mit einigen kleineren Tieren und Sturmtruppen zu tun. Von Anfang an wird schnell deutlich, dass simples Buttonmashing kaum zum Erfolg führt. Einfachen Sturm- und Scout-Troopern kommen wir noch mit dem gezielten Einsatz der Blocken-Taste bei, um auf diese Weise ihre Blasterschüsse abzulenken beziehungsweise Nahkampfangriffe zu kontern. Aber schon kleine rattenähnliche Kreaturen beißen sich an uns fest und nehmen uns in die Zange, wenn wir nicht sinnvoll ausweichen und mit gezielten Schlägen kontern. Das versetzt uns zwar noch nicht zwingend in Lebensgefahr, kann aber bei unachtsamer Spielweise durchaus einige Lebenspunkte kosten.

Das ist besonders von Bedeutung, denn in Fallen Order gibt es keine Regeneration, auch nicht nach dem Kampf. Geheilt wird ausschließlich über Stim-Packs, die sich Cal von BD-1 reichen lassen kann. Deren Vorrat ist aber endlich und sollte entsprechend sorgsam eingesetzt werden. Zusätzlich gibt es in der Spielwelt verteilte Meditations-Punkte. Hier können wir eine Rast einlegen, was unseren Helden vollständig heilt, den Stim-Vorrat wieder auffüllt, aber auch alle Gegner respawnen lässt. Zudem wird während der Meditation gespeichert und wir dürfen unsere verdienten Skillpunkte in die bereits angesprochenen Skilltrees investieren.

Im Verlauf unserer Erkundung von Zeffo werden die Gegner dann auch Stück für Stück stärker. So tauchen Sturmtruppen dann in einer Commander-Variante auf, die schon nicht mehr so leicht mit einer gezielten Bewegung ausgeschaltet werden kann. Dazu kommen Soldaten mit schweren Blastern oder Raketenwerfern, die jeweils neue Herangehensweisen erfordern. Allgemein hat uns bereits in diesem einen Spielabschnitt die erfreuliche Vielfalt an verschiedenen Gegnertypen gefallen, die uns immer wieder vor neue Herausforderungen gestellt hat.

Jedi Tomb Raider

Neben der örtlichen Tierwelt und den Schergen des Imperiums ist die Umgebung meist ein weiterer Gegner, den es zu überwinden gilt. Wir springen, klettern Seile empor und rennen an Wänden entlang, um in die nächsten Bereiche vorzudringen. Häufig werden diese Bewegungselemente miteinander und zusätzlich auch noch mit Cals Machtkräften kombiniert. So müssen wir zum Beispiel rotierende Maschinen mithilfe der Macht im richtigen Moment anhalten, um einen Abgrund zu überwinden – teilweise sogar mehrfach hintereinander kombiniert mit Sprüngen und Wallruns. Oder wir schlittern einen zugefrorenen Abhang hinunter, müssen dabei mit dem Lichtschwert Blasterfeuer von Sturmtruppen abwehren und am Ende im richtigen Moment abspringen, um ein Seil zu schnappen, mit dem wir über einen Abgrund schwingen.

Auch hier hat uns die abwechslungsreiche Vielfalt an verschiede-



Beim Parkour durch die Levels gilt es häufig, verschiedene Bewegungsabläufe und Machtkräfte zu kombinieren.

Die sogenannten Purge-Trooper sind auf Jedi spezialisiert und verlangen taktisches Vorgehen.

Im Kampf gegen einen AT-ST hat man besser einen Machtschub parat, um gefährliche Geschosse wie Raketen ablenken zu können.

nen Parkour-Elementen sehr gut gefallen. Aber nicht immer geht es so hektisch zur Sache. Es gibt auch immer wieder Rätsel, bei denen wir überlegen müssen, wie wir Umgebung und Machtkräfte gleichermaßen zur Lösung einsetzen. In der Grabkammer von Zeffo fühlen wir uns dabei schon fast wie in einem Tomb-Raider-Spiel. Dabei wirken einige Rätsel, wie zum Beispiel ein mehrstufiges Puzzle am Ende des Grabes, spaßiger und ausgeklügelter als alles, was die modernen Teile der Tomb-Raider-Reihe zuletzt zu bieten hatten.

Auch bei Rätseln und Parkour-Abschnitten kommt der Metroidvania-Ansatz des Spiels zum Tragen. Nicht immer haben wir bereits die benötigten Fähigkeiten oder Upgrades zur Hand und müssen zunächst einen anderen Weg wählen. Gespannt sind wir, wie das Spiel im fortgeschrittenen Spielverlauf dazu animiert, an die bereits besuchten Orte zurückzukehren. Hier sehen wir noch ein Motivationsproblem, wenn man nicht gerade darauf aus ist, alle Geheimnisse zu entdecken und jegliche kosmetischen Gegenstände zu sammeln.

Neue Herausforderungen

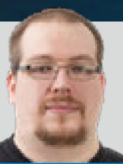
Nachdem wir uns durch das Grab von Zeffo gerätselt und gekämpft haben, erhalten wir neue Informationen, die für uns den Planeten Kashyyyk als neues Reiseziel freischalten. Dort sollen wir den Spielabschnitt vorfinden, den die Entwickler von Respawn schon zur E3 2019 ausführlich vorgestellt haben. Zuvor müssen wir aber zu unserem Schiff zurück. Das ist leichter gesagt als getan, denn inzwischen hat das Imperium von unserer Anwesenheit Wind bekommen. Entsprechend besser aufgestellt sind ihre Truppen, die uns auf dem Rückweg begegnen.

So bekommen wir es erstmals mit einem der sogenannten Purge-Trooper zu tun. Diese speziellen Sturmtruppen sind für die Jagd auf Jedi ausgebildet und bereiten uns deutliche Probleme. Im ersten Anlauf segnet Cal dann auch erst mal das Zeitliche. Wenn das passiert, werden wir an den letzten besuchten Meditationspunkt gesetzt. Das kann je nach Level-Struktur einen deutlichen Rückschlag bedeuten. Außerdem verlieren wir beim Tod alle Erfahrungspunkte, die wir auf dem Weg zum nächsten Skillpunkt bis dahin gesammelt haben. Die können wir uns aber zurückholen, indem wir dem Gegner, der für unser Ableben verantwortlich ist, Schaden zufügen.

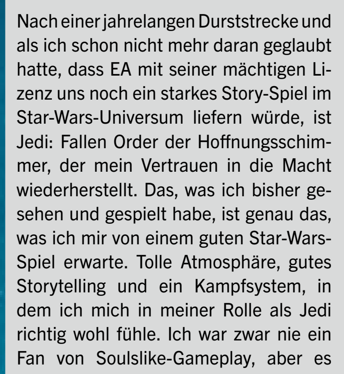
Im zweiten Anlauf besiegen wir dann den Purge-Trooper, auch wenn wir vermutlich noch nicht die beste Herangehensweise für den Gegnertyp ausgetüftelt haben. Zum krönenden Abschluss erwartet uns auf der Landeplattform unseres Schiffes dann aber noch ein AT-ST. Der verfügt gleich über mehrere mächtige Attacken wie Blasterfeuer, Stun-Granaten und Raketenwerfer. Zum Glück haben wir zuvor die Force-Push-Fähigkeit erlernt, mit der wir unter anderem die Raketen auf den Läufer zurückwerfen können. Auch dabei ist natürlich wieder genaues Timing gefragt.

Mit diesem aufregenden Kampf endete dann leider auch schon unsere Spielzeit, die insgesamt etwas mehr als drei Stunden betrug. Am Ende hatten wir laut Statistik rund zwei Drittel von Zeffo erkundet und ungefähr die Hälfte aller Kisten und Geheimnisse entdeckt. Einiges haben wir sicher übersehen, aber für manche Wege und Verstecke müssen wir später wiederkommen, wenn wir die entsprechenden Möglichkeiten haben. Was bleibt, ist der Eindruck eines wirklich durchdachten Singleplayer-Erlebnisses, wie es Star-Wars-Fans schon seit vielen Jahren nicht mehr hatten. Die spannende Vermischung verschiedenster Einflüsse und Design-Ideen lässt das Spiel frisch wirken und nicht einfach nur wie das nächste lineare Story-Abenteuer. Und am allerwichtigsten: Es fühlt sich wirklich verdammt gut an, in die Rolle eines Jedi zu schlüpfen. ❑

MATTHIAS MEINT



„Die Mischung verschiedener Einflüsse und Genres ergibt ein erfrischendes Spielerlebnis."



Nach einer jahrelangen Durststrecke und als ich schon nicht mehr daran geglaubt hatte, dass EA mit seiner mächtigen Lizenz uns noch ein starkes Story-Spiel im Star-Wars-Universum liefern würde, ist Jedi: Fallen Order der Hoffnungsschimmer, der mein Vertrauen in die Macht wiederherstellt. Das, was ich bisher gesehen und gespielt habe, ist genau das, was ich mir von einem guten Star-Wars-Spiel erwarte. Tolle Atmosphäre, gutes Storytelling und ein Kampfsystem, in dem ich mich in meiner Rolle als Jedi richtig wohl fühle. Ich war zwar nie ein Fan von Soulslike-Gameplay, aber es wirkt hier wie der einzig richtige Ansatz und ich bin bereit, zusammen mit Cal in meinen Fähigkeiten zu wachsen. Man kann nicht genug betonen, dass Fallen Order kein simpler Actiontitel ist, wie es die Force-Unleashed-Spiele waren. Rätsel lösen, Spielwelt erkunden und Geschichte erleben nehmen eine genauso wichtige Rolle wie das Kampfsystem ein. Sorgen mache ich mir eigentlich nur noch im Bereich der Story, die natürlich bis zum Ende motivieren und trotz der bekannten Geschichte des Universums zu einem befriedigenden Abschluss kommen muss.

Im Interview mit **Producer Kasumi Shishido** und **Writer Megan Fausti**

VITA

Kasumi Shishido startete ihre Karriere mit einem Praktikum bei einer Werbeagentur und arbeitete anschließend mehr als vier Jahre als Projektmanagerin bei Kojima Productions in Los Angeles. Nach einer Zwischenstation bei den Reload Studios ist Shishido nun inzwischen seit zweieinhalb Jahren als Produzentin bei Respawn Entertainment tätig. Megan Fausti hat einen Abschluss in Film- und Videostudien des Georgia State College. Nach ihrer Ausbildung arbeitete sie viele Jahre als Autorin und QA-Spezialistin für Adult Swim Games, wo sie an diversen Projekten wie zum Beispiel dem Puzzle-Brawler Battle Chef Brigade mitgewirkt hat. Seit April 2018 gehört Fausti dem Autorenteam von Respawn Entertainment an.

PC Games: Star Wars ist ein riesiges Universum mit Geschichten, die mehrere Jahrzehnte umfassen. Wieso habt ihr euch genau für diesen Zeitraum nach der Order 66 und dem Aufstieg des Imperiums entschieden?
Shishido: „Wir denken, dass an dieser Stelle im Zeitstrahl eine riesige Lücke klafft, die noch viele unerzählte Geschichten beinhaltet. Uns fiel es also leichter, neue Charaktere zu kreieren und auch unseren eigenen Protagonisten, Cal Kestis, auf seine Reise zu schicken. Außerdem haben wir nie richtig gesehen, was mit den Jedi nach Order 66 passiert ist."

PC Games: Star-Wars-Fans sind normalerweise immer sehr neugierig und stellen viele Fragen zum Hintergrund des Hauptcharakters. Wie viel Information zu seiner Vergangenheit liefert das Spiel?
Fausti: „Zu Beginn des Spiels weiß man noch nicht viel über Cal. Erst im Verlauf des Abenteuers lernt man immer mehr über ihn. Wir haben bis jetzt nur erfahren, dass er sich schon lange Zeit auf Bracca versteckt und als Abreißer arbeitet. Zusammen gehen wir mit ihm auf eine fantastische Reise mit dem Ziel, den Jedi-Orden wiederherzustellen."

PC Games: Apropos Jedi-Orden wiederherstellen: Wir kennen ja die Geschichte von Star Wars und wissen, dass es nie dazu kommen wird. Wie bringt ihr die Story dennoch zu einem zufriedenstellenden Abschluss?
Fausti: „Das ist wirklich eine interessante Frage. Ich bin mir sicher, ihr werdet die Antwort darauf noch herausfinden."

PC Games: Der aktuelle Kanon ist bereits eine umfangreiche Materialquelle. Habt ihr euch auch im alten Extended Universe nach Inspirationen umgeschaut?
Shishido: „Wir haben nicht unbedingt direkt nach Dingen gesucht, die wir übernehmen müssen, aber viele von uns haben schon einiges aus dem Extended Universe gelesen und gehört. Ich für meinen Teil habe beispielsweise viele Clone-Wars-Romane wie Labyrinth of Evil gelesen. Wir haben natürlich nichts dagegen, einiges davon zu übernehmen, aber gleichzeitig können wir darüber ja auch nicht alleine entscheiden. Aus diesem Grund arbeiten wir eng mit Lucasfilm zusammen und geben ihnen unsere Ideen weiter."

PC Games: Star Wars ist bereits ein sehr definiertes Universum. Wie viele Freiheiten hattet ihr bei der Erstellung von Cals Kampfstil und seinen Machtkräften? Ihr durftet ihm ja wahrscheinlich nicht völlig abgedrehte Fähigkeiten geben, oder?
Shishido: „Bei seiner Darstellung wollten wir auf jeden Fall so nah an der Marke bleiben wie möglich. Es ist eine Balance zwischen dem Spielgefühl, wenn man beispielsweise den Controller in der Hand hält und einen Machtstoß durchführt, und dem Look der Kräfte. Wir wollten es weder komplett magisch noch komplett Sci-Fi haben. Auch dabei haben wir sehr eng mit Lucasfilm zusammengearbeitet, damit das Dargestellte Sinn ergibt und sich trotzdem flüssig spielen lässt."

PC Games: Das Spiel scheint sehr großzügig Skillpunkte zu verteilen. Ist das Skillsystem vor allem dazu da, schrittweise neue Fertigkeiten zu erlernen, oder müssen wir uns im Stile eines RPGs die Skillung genau überlegen, weil man am Ende nicht alles haben kann?
Shishido: „Ich würde sagen, dass alles ganz eng mit der Story verknüpft ist. Das Freischalten einer bestimmten Fähigkeit ist davon abhängig, wie weit die Geschichte vorangeschritten ist. Trotz dieser Einschränkung gibt es für Spieler unter anderem die Wahlmöglichkeit, ob man zuerst sein Lichtschwert oder seine Lebensleiste verbessern möchte. Wir können nicht wirklich ausführlich erklären, wie das alles funktioniert und wie die einzelnen Fähigkeiten freigeschaltet werden, weil es wirklich sehr an der Story hängt."

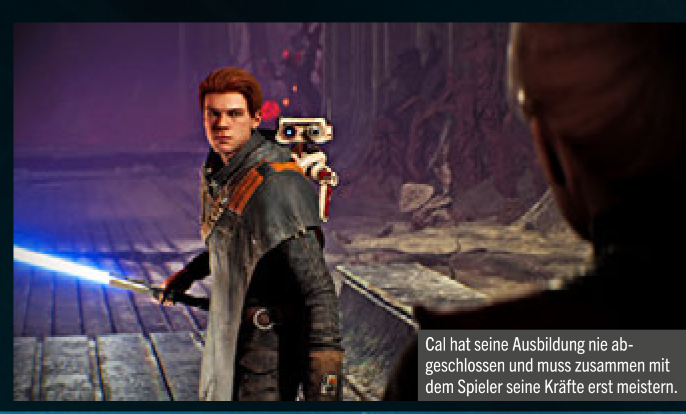
> „Ich kann versichern, dass es keine Mikrotransaktionen geben wird."

PC Games: Wir haben bereits gesehen, dass man das Aussehen der Lichtschwerter verändern kann. Könnt ihr was über die Tiefe der Anpassungsmöglichkeiten sagen und versichern, dass wir uns keine Bauteile kaufen müssen?
Shishido: „Ich kann versichern, dass es in unserem Spiel keine Mikrotransaktionen geben wird. Viel wichtiger ist das Erkunden und Zurückkehren in durchsuchte Gebiete. Wir haben Kisten innerhalb der Spielwelt verteilt und das nicht zufällig. Sie befinden sich aus guten Gründen an ihren Fundorten und die Teile in den Kisten sind fest an die Handlung gebunden. So sollen die Spieler zu einer Rückreise motiviert werden. Die Lichtschwert-Anpassung macht auch wirklich Spaß. Inspiriert wurden wir tatsächlich von dem neuen Lichtschwert-Workshop im Disneyland."

PC Games: Ein neuer Liebling bei den Fans wird sicherlich BD-1 werden, der uns mit seiner kleinen Taschenlampe, Stims und der Holo-Map unterstützt. Was können wir von ihm im Spiel noch erwarten?
Fausti: „Es gibt so vieles, was BD-1 kann. Er ist nicht nur der Begleiter, sondern heilt den Spieler auch und wie Cal hat auch er einige Fähigkeiten, mit denen man an bestimmte Bereiche eines Levels gelangt. Im späteren Verlauf des Spiels kann er optional sogar einige Kampfmechaniken erlernen. Also eigentlich kann er so ziemlich alles, was sehr aufregend ist. Aus erzählerischer Sicht ist er ein Kumpel und immer für Cal da. Die starke Beziehung zu BD-1 hilft unserem Protagonisten auch sehr, eine warmherzige Person zu sein."

PC Games: Kannst du etwas über den Komponisten des Spiels erzählen und wie stellt ihr sicher, dass die Musik im Spiel dem Geiste der großartigen Vorlage von John Williams gerecht wird?
Shishido: „Ja! Unser Audio-Director Nick Laviers hat tatsächlich Gordy Haab verpflichtet, an unserem Spiel zu arbeiten. Er hat die Soundtracks für die Battlefront-Reihe gemacht. Daher hat er natürlich schon eine sehr starke Beziehung zu der Musik und zu Lucasfilm. Wir haben außerdem Stephen Barton als weiteren Komponisten. Selbstverständlich haben wir auch wieder sehr eng mit Lucasfilm und Skywalker Sounds zusammengearbeitet und uns viel Inspiration von John Williams' Stücken geholt. Man hört sicherlich die eine oder andere bekannte Melodie. Trotzdem sind unsere Stücke von den Komponisten geschrieben, also original Soundtracks."

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch!



Cal hat seine Ausbildung nie abgeschlossen und muss zusammen mit dem Spieler seine Kräfte erst meistern.



Setzt euch schon mal den Cowboyhut auf, ab dem 5. November geht's zurück in den Wilden Westen.

Red Dead Redemption 2

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Rockstar Studios
Hersteller: Rockstar Games
Termin: 5. November 2019

Von: David Benke

Rockstars Western-Epos erscheint endlich für den PC. Wir haben noch mal zusammengefasst, worauf ich euch alles freuen dürft.

Mit dem Begriff „Meisterwerk" geht man zumeist ja doch eher etwas vorsichtig um. Nichtsdestotrotz fällt einem beim Gedanken an Red Dead Redemption 2 meist kein anderes Wort ein, das Rockstars Western-Epos passender beschreiben könnte: Auf metacritic.com gehört der Titel mit einer Durchschnittsbewertung von 97 Prozent zu den 20 besten Videospielen, die jemals produziert wurden. Bei diversen Preisverleihungen heimste das Action-Adventure über 60 Nominierungen sowie 20 verschiedene Kritikerpreise ein – unter anderem den Game Award 2018 für die beste Erzählung. Und auch kommerziell feierte RDR2 enorme Erfolge, verkaufte es sich doch bereits zwei Wochen nach dem Release für PS4 und Xbox One über 14 Millionen Mal. Beeindruckende Zahlen also, die eine recht deutliche Sprache sprechen. Und dennoch werden sie dem Spiel noch immer nicht wirklich gerecht. Schließlich ist Red Dead Redemption 2 doch viel mehr als nur die Summe seiner ausgezeichneten Einzelteile.

Aber fangen wir vielleicht erst einmal ganz vorne an und beantworten zunächst die grundlegenste aller Fragen: Was ist Red Dead Redemption 2 überhaupt? Kurz gesagt: Ein Open-World-Sandbox-Abenteuer aus der Feder der Grand-Theft-Auto-Macher. Allerdings setzt sich das Spielgefühl deutlich vom bekannten Erfolgsrezept der populären Rockstar-Games-Marke ab. Einige der GTA-Erfolgskomponenten finden sich aber auch in RDR 2 wieder.: Ihr befindet euch etwa immer noch in einer riesigen Spielwelt, die ihr eigenständig erforschen und formen könnt. Ein rasantes und vollkommen abgedrehtes Actionfeuerwerk erwartet euch dabei al-

RED DEAD REDEMPTION

Der enorme Erfolg von Red Dead Redemption 2 kommt nicht von ungefähr. Bereits der erste Teil aus dem Jahr 2010 gehörte zu den besten Spielen der letzten Konsolengeneration.

Ein Western zum Selberspielen – nichts anderes war Red Dead Redemption, das vor knapp neun Jahren für die Playstation 3 und Xbox 360 erschien. Alleine das war eigentlich schon Grund genug, den Titel zu lieben. Denn wirklich gelungene Spiele, die in der amerikanischen Pionierzeit angesiedelt waren, galten damals eher als Mangelware. Vielmehr lag das Genre der Cowboy-Abenteuer weitestgehend brach. Noch mehr beeindruckte jedoch die herausragende Spielerfahrung, die Rockstar auftischte: Im Jahre 1911 schlüpft ihr in die Rolle des ehemaligen Gesetzlosen John Marston, der sich als nun geläuterter Familienvater auf einer Farm zur Ruhe gesetzt hat. Das Idyll auf dem Land hält allerdings nicht lange an. Als John von der Regierung gezwungen wird, seine ehemaligen Banditenkollegen aufzuspüren und auszuschalten, holt ihn seine Vergangenheit wieder ein. Notgedrungen schnallt er sich also noch einmal das Holster um, setzt den verbeulten Lederhut auf und macht sich auf zu einem letzten Ritt. Der ist nicht nur brillant inszeniert, sondern findet auch die perfekte Mischung aus Emotion, Action und der nötigen Prise schwarzen Humors. Eingebettet wird das alles in eine stimmungsvolle Spielwelt an der mexikanisch-amerikanischen Grenze, die selbst in ihren staubigen Canyons und verlassenen Bergbausiedlungen unglaublich lebendig wirkt. Wohl nur selten wurde die Magie des Wilden Westens so glaubwürdig eingefangen wie in Red Dead Redemption. Das alle Freiheiten gewährende Gameplay nach GTA-Formel tat noch ein Übriges, um den Titel als Meilenstein des Mediums Videospiel in die Geschichtsbücher eingehen zu lassen.



Bereits Red Dead Redemption bestach mit einer toll gestalteten Spielwelt im amerikanisch-mexikanischen Grenzgebiet.

lerdings nicht. Stattdessen schlägt der Western einen etwas ernsteren Ton sowie ein wesentlich langsameres Tempo an und nimmt sich so die Zeit, Charakteren und Geschichte in angemessenem Maße Platz zur Entfaltung zu bieten.

Im Fokus der Handlung steht dabei Outlaw Arthur Morgan – seit seiner Jugend Teil der berüchtigten Van-der-Linde-Gang, die den Westen erst so richtig wild gemacht hat. Ihre besten Zeiten hat die eingeschworene Truppe allerdings schon lange hinter sich. Vielmehr findet sie sich immer öfter im Kreuzfeuer wieder, wie auch zu Beginn des Spiels. Nach einem missglückten Überfall muss die Gruppe da nicht nur einige Verluste verkraften, sondern auch noch vor dem Gesetz fliehen, das mit aller Härte gegen sie vorgeht. Es ist nur einer von vielen Momenten, in denen dem Spieler vorgeführt wird, wie verloren die Bande eigentlich wirkt. Im Amerika des Jahres 1899 hat sie einfach ihre Daseinsberechtigung, ihren Platz in der Gesellschaft verloren. Der Westen ist schon lange nicht mehr das, was er mal war. Und die Mitglieder müssen langsam irgendwie damit klarkommen, dass sich die Welt um sie herum rücksichtslos weiterentwickelt hat und ihnen ins Gesicht sagt, dass sie als Relikt vergangener Tage eigentlich nicht mehr erwünscht sind. Die Lösung scheint der ominöse und oft zitierte Plan des Anführers Dutch van der Linde zu sein, der noch ein letztes großes Ding drehen und sich dann in der Karibik zur Ruhe setzen möchte. Dieses Vorhaben bleibt über das gesamte Abenteuer hinweg die Hauptmotivation, quasi der MacGuffin, der immer wieder für interessante Momente sorgt.

Ausgezeichnete Charaktere

Beinahe noch spannender als die Erzählung selbst ist allerdings das, was abseits des zentralen Handlungsstranges passiert. Entwickler Rockstar Games legt nämlich ein besonderes Augenmerk auf die Ausarbeitung der verschiedenen Charaktere und ihre Entwicklung im Verlauf des Spiels. So kommt es innerhalb der Story immer öfter zu Spannungen und Interessenskonflikten, die die Bande – zusätzlich zu den äußeren Bedrohungen – auch noch von innen zu zerreißen drohen. Es werden Fragen aufgeworfen, ob ihre Taten überhaupt noch zu rechtfertigen sind und ob ihr persönlicher Messias Dutch, der Mann, dem sie jahrelang bedingungslos gefolgt sind, überhaupt noch vertrauenswürdig ist.

Insgesamt glänzt Red Dead Redemption 2 durch unglaublich mehrschichtige Figuren, die alle ihre eigenen Geschichten und Beweggründe haben und fast ausnahmslos sympathisch daherkommen (außer Micah, fuck Micah!). So passiert es auch schon mal, dass man einfach nur im eigenen Camp am Lagerfeuer sitzt und den brillant geschriebenen Dialogen lauscht. Besonders Protagonist Arthur Morgan ist hier noch mal lobend hervorzuheben. Der ist nicht nur toll vertont (wenn auch nur auf Englisch), sondern gehört auch zu



Im immer zivilisierteren Westen gibt es langsam keinen Platz mehr für Outlaws wie Arthur Morgan.



Wer den Erstling kennt, darf sich über den Auftritt bekannter Charaktere wie Javier Escuella freuen.

Die riesige Spielwelt von Red Dead Redemption 2 lässt sich zu Land und zu Wasser erkunden.

den besten Videospielcharakteren aller Zeiten. Die Metamorphose des zynischen, brutalen Gesetzlosen zum mitfühlenden, selbstreflektierten Mann macht ihn zu einer ungemein liebenswerten Persönlichkeit, mit der man bis zum Schluss mitfiebert und mitleidet. Auch deshalb bleibt einem das Spiel selbst nach dem Rollen des Abspanns – was je nach Spielweise sogar weit über 100 Stunden dauern kann – noch lange im Gedächtnis. Red Dead Redemption 2 ist emotional packend, regt zum Nachdenken an und meistert dabei auch noch auf einzigartige Weise den Kontrast zwischen ruhigen Abschnitten und bombastischeren Szenen, in denen das Tempo noch einmal ordentlich angezogen wird.

Stadt, Land, Fluss

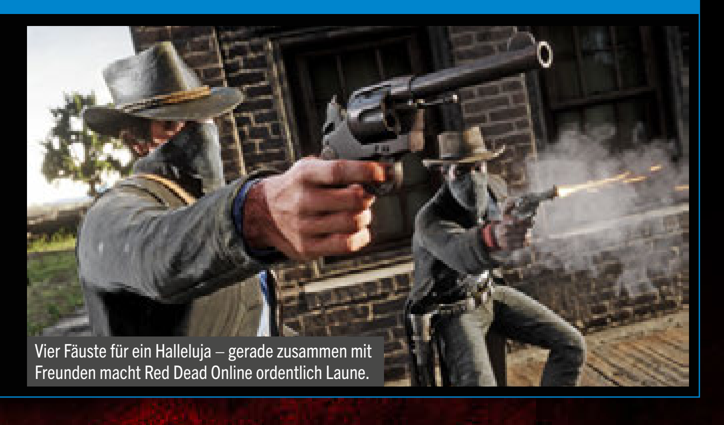
Schauplatz all dessen ist eine riesige, glaubwürdige Spielwelt, die sich nicht nur enorm abwechslungsreich, sondern auch extrem lebendig präsentiert. In den Stadtgebieten gehen Bewohner emsig ihrem Tagwerk nach oder dankbar auf eure Interaktionsversuche ein. Aber auch hinter den Kulissen gibt es einiges zu sehen: Schmuggler im Hinterzimmer eines Gemischtwarenladens, streitsüchtige Trunkenbolde in der örtlichen Taverne. Langweilig wird es einem nie, selbst wenn man die belebten Straßen verlässt. Auch außerhalb der Stadtgrenzen herrscht wildes Treiben. In den diversen Zonen, die von Sümpfen über weite Graslandschaften bis hin zu eisigen Gletschern reichen, warten über 100 verschiedene Tierarten auf euch. Da ihr euch eher im Osten der USA befindet, müsst ihr zwar auf typische Western-Kulissen wie Steppen oder Canyons verzichten, das tut der Atmosphäre aber keinen Abbruch. Trotz existierender Schnellreisefunktion kann man eigentlich gar nicht anders, als die gesamte Karte vom Pferderücken aus zu erkunden – ganz einfach, weil es so viel zu sehen und zu erleben gibt. Wenn man es denn will.

Beschäftigungsmöglichkeiten wie Jagen, Pokern oder Angeln sind alle weitestgehend optional, vermitteln aber gut das Lebensgefühl der amerikanischen Pionierzeit. Zudem stolpert ihr immer wieder in zufällige Events hinein, die mal spannend, mal erschreckend, manchmal aber auch sehr ulkig sein können. So vollgestopft wie ein Ubisoft-Titel wirkt Red Dead Redemption 2 dabei jedoch nie. Die Welt ist nicht mit Icons oder Einblendungen übersät, ganz im Gegenteil: Ihr könnt sogar bewusst UI-Elemente ausschalten und dann etwa auf eure Minimap verzichten. Dann gibt euch einfach einer eurer Begleiter entsprechende Wegbeschreibungen. Das wirkt sehr stimmig und spiegelt gelungen die Rauheit des Wilden Westens wider. Manchmal übertreibt es Rockstar mit dem Realismus dann aber auch etwas und einzelne kleine Spielelemente arten fast zur Fleißarbeit aus: Ihr müsst essen, um nicht vom Fleisch zu fallen. Ihr müsst euer Pferd striegeln und tätscheln, um eine Beziehung zu ihm aufzubauen. Und ihr müsst

RED DEAD ONLINE

Auch nachdem ihr euch durch die Story von Red Dead Redemption 2 geschlagen habt, hat der Titel noch einiges zu bieten.

Wie auch Grand Theft Auto 5 verfügt das Action-Adventure über einen angeschlossenen Online-Modus, in dem ihr die aus der Kampagne bekannte Map noch mal neu entdecken dürft – zusammen mit anderen Spielern. Mit denen messt ihr euch in diversen Wettkämpfen wie Deathmatches und Pferderennen oder erlebt kooperativ eine separate Geschichte, die sich eigens um euren individuell anpassbaren Spieleravatar dreht. Mit dem dürft ihr euch übrigens sogar für einen von drei Berufszweigen entscheiden. Je nach Vorliebe könnt ihr euch im Wilden Westen wahlweise als Händler, Sammler oder Kopfgeldjäger verdingen. Auf den Konsolen läuft Red Dead Online nach anfänglichen Problemen mit Trollen und einer unausgewogenen Ingame-Economy relativ rund. Einen abgefahrenen Abenteuerspielplatz, wie ihn euch Los Santos noch bot, dürft ihr allerdings nicht erwarten.



Vier Fäuste für ein Halleluja – gerade zusammen mit Freunden macht Red Dead Online ordentlich Laune.

Auf dem Rücken eures getreuen Kleppers lassen sich Waffen, Outfits und Beute transportieren.

euch waschen und rasieren, um in der Stadt nicht schief angeschaut zu werden.

Von Pferden und Menschen

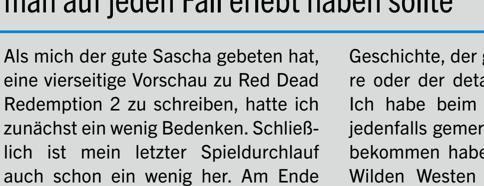
Auch eure Bandenkollegen verlangen natürlich hin und wieder etwas Aufmerksamkeit. So gilt es etwa, zum Jagen zu gehen, um das Lager mit Essen zu versorgen, oder Geld zusammenzutragen, um einzelne Bestandteile eurer mobilen Basis aufzuwerten. Das bringt dann wiederum bestimmte Gameplayboni mit sich. Obendrauf kommen kleinere Aufgaben – etwa das Besorgen einer Pfeife für einen eurer Kumpanen oder das Überfallen von feindlichen Banditenverstecken. Diese Nebenmissionen werden aber nie lästig, sondern fügen sich stimmig ins Gesamtbild ein.

Außerdem bekommt ihr so endlich auch mal die Chance, von euren Ballermännern Gebrauch zu machen. In Red Dead Redemption 2 stehen euch einige realitätsgetreue Pistolen und Gewehre zur Verfügung, die ihr auch noch beim Büchsenmacher anpassen und reinigen könnt. Im Kampf selbst wählt ihr den gewünschten Schießprügel über ein Ringmenü aus und gebt euren Widersachern dann Saures. Besonders nützlich ist in solchen Situationen das Dead-Eye-Feature, das ein wenig an die Bullet Time aus Max Payne erinnert: Ihr lasst das Geschehen in Zeitlupe ablaufen, markiert Gegner und ballert diese dann beim Drücken des imaginären Playknopfs sehenswert über den Haufen. Auf der Konsole fühlte sich das hier und da noch etwas hakelig an, auch aufgrund der ungenauen Deckungsfunktion. Mit Maus und Tastatur sollten die Shootouts aber ordentlich Laune machen, zumal sie auch noch richtig actiongeladen inszeniert sind. Wie auch in GTA lässt Rockstar mächtig Blut spritzen und Körperteile fliegen. Der Wilde Westen war eben erbarmungslos. Ihr solltet allerdings aufpassen, wem ihr im Eifer des Gefechts die Rübe wegpustet. Morde haben nicht nur Auswirkungen auf eure Ehre, sondern können auch dazu führen, dass ein Kopfgeld auf euch ausgesetzt und Arthur von Gesetzeshütern verfolgt wird. Zudem hat euer Verhalten auch Einfluss auf den Ausgang des Abenteuers. Das verleiht euren Taten mehr Schwere und stellt euch öfter vor moralische Dilemmas.

Abschließend sieht Red Dead Redemption 2 dann auch noch jederzeit bombastisch aus. Der Titel präsentiert euch tolle Panoramen mit fantastischen Licht-, Spiegel- und Wettereffekten, die zum Verweilen oder Festhalten per Screenshotfunktion einladen. Dazu kommt die teils aberwitzige Detailverliebtheit der Entwickler: Menschen und Tiere hinterlassen unterschiedliche Spuren im Schnee, Matsch bleibt an euren Kleidern hängen und nach einem Bärenkampf tragt ihr blutige Kratzer davon. Abgerundet wird die gelungene Präsentation durch eine lebendige Geräuschkulisse, die in Zusammenarbeit mit dem atmosphärischen Akustiksoundtrack mehr als nur einmal für wahrhaft erinnerungswürdige Gänsehautmomente sorgt. ❑



Arthur zieht zwar nicht schneller als sein Schatten, weiß aber trotzdem mit einer Pistole umzugehen.



DAVID MEINT

„Ein grandioses Wildwest-Abenteuer, das man auf jeden Fall erlebt haben sollte"

Als mich der gute Sascha gebeten hat, eine vierseitige Vorschau zu Red Dead Redemption 2 zu schreiben, hatte ich zunächst ein wenig Bedenken. Schließlich ist mein letzter Spieldurchlauf auch schon ein wenig her. Am Ende war es dann aber eher so, dass ich mich gezwungenermaßen kurz fassen musste. Rockstars Western-Epos lädt nämlich einfach zum Schwärmen ein – sei es nun aufgrund der grandiosen Geschichte, der glaubhaften Charaktere oder der detailverliebten Spielwelt. Ich habe beim Tippen dieser Zeilen jedenfalls gemerkt, wie ich richtig Lust bekommen habe, mich wieder in den Wilden Westen zu stürzen. Und ich kann alle PC-Spieler wirklich nur beglückwünschen, denn die dürfen sich mit RDR 2 auf ein absolutes Meisterwerk freuen, das ihnen wohl hunderte Stunden Spielspaß bescheren wird.

Spannende Rennen und heiße Verfolgungsjagden mit der Polizei, das bietet Need for Speed: Heat.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Ghost Games
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 8. November 2019

Need for Speed: **Heat**

Wir haben den EA-Racer auf einem Anspielevent ausprobiert und verraten euch, ob er der nächste heiße Scheiß oder doch eher lauwarme Standardkost wird.

Von: David Benke

Die Unterbodenbeleuchtung meines 3er BMWs spiegelt sich giftgrün in den Pfützen der regennassen Straße. Mit einem Tritt aufs Gaspedal lasse ich den frisierten V8-Motor aufheulen, schalte noch einmal einen Gang herunter und ziehe rechts am vor mir fahrenden Wagen vorbei. Während die Tachonadel immer weiter auf die 200 km/h zuläuft, beobachte ich schmunzelnd, wie der Verkehr im Rückspiegel verschwindet und sich vor mir die Freiheit der Straße auftut.

Diese Szenerie klingt für manch einen vielleicht nach einem typischen Montagmorgen in der Frankfurter Innenstadt, ist aber tatsächlich der Einstieg in Need for Speed: Heat, dem mittlerweile dritten Serienableger aus dem Hause Ghost Games, mit dem die Schweden (welch Ironie) Wiedergutmachung für das verkorkste Payback leisten wollen. Das ging nämlich ordentlich in die Hose, gilt auf Metacritic als der mieseste Teil des Franchise und kam auch bei uns im Test eher schlecht weg. Was vielleicht auch daran liegt, dass der Titel mehr in die Richtung „Fast and Furios meets Burnout" abdriftete, eine Formel, mit der alteingesessene Fans nicht wirklich etwas anfangen konnten, sowie an relativ aufdringlichen Echtgeld-Bezahlinhalten. Daher haben die Entwickler 2018 eine Auszeit eingelegt, sind noch einmal in sich gegangen und haben nun einen neuen Versuch gewagt. Ein lohnenswerter Schritt? Wir haben Heat während eines Hands-on-Events in England mehrere Stunden lang



Not on my watch! Lieutenant Frank Mercer macht Streetracern in Palm City mächtig die Hölle heiß.

Zu Spielbeginn stehen euch drei Autos zur Auswahl, unter anderem auch ein klassischer BMW M3.

Im Verlauf der Story schaltet ihr neue Eventtypen wie beispielsweise Driftrennen frei.

selbst ausprobiert und geben euch die Antwort!

Böser Cop, böser Cop

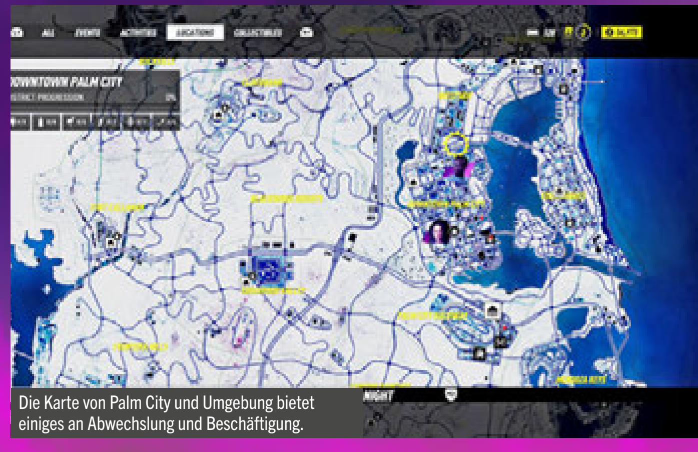
Zunächst warfen uns die Entwickler in die Anfangsphase des Spiels, damit wir ein wenig mit Spielwelt und Story von Heat warm werden konnten. Das neue Need for Speed entführt euch dieses Mal ins fiktive, an Miami angelehnte Palm City – eine Art Mekka für Geschwindigkeitsfreaks mit Benzin im Blut. Tagsüber kämpfen Fahrer hier in organisierten Racingevents um dicke Preisgelder. Nachts hingegen geht es raus auf die Straße, wo die unterschiedlichen Crews der Stadt in illegalen Rennen um Ruhm und Ansehen buhlen.

Die lustige CO_2-Parade ist allerdings nur von kurzer Dauer. Die örtliche Polizei ist nämlich gar nicht glücklich darüber, dass die zahlreichen PS-Protzer ihr Revier unsicher machen. Entsprechend wird eine Taskforce ins Leben gerufen, um den Rasern ruck, zuck den NOS-Hahn zuzudrehen. Angeführt vom skrupellosen Lieutenant Frank Mercer greift die Sondereinheit hart durch und schreckt auch nicht vor zwielichtigen Methoden zurück. Das wird bereits zu Beginn eindrucksvoll unter Beweis gestellt, als die Uniformierten einem Straßenrowdy mit vorgehaltener Waffe nahelegen, doch besser die Stadt zu verlassen. Klingt unschön, entpuppt sich aber schnell als Glücksfall für euch. Denn so wird in einer der Straßencrews ein Platz frei, den ihr prompt übernehmen dürft. Nun ruht das Auge des Gesetzes künftig zwar auch auf euch, im Gegenzug könnt ihr aber auch die fiesen Machenschaften der Polizei aufdecken und nebenbei noch zum König bzw. zur Königin der Straßen von Palm City aufsteigen.

Ein Unterschied wie Tag und Nacht

An der Story-Front erwartet euch also nichts Außergewöhnliches, sondern eher rennspieltypische Standardkost. Die Erzählabschnitte fallen allerdings auch nicht groß negativ auf, trotz flacher Figuren, die in überzogen cooler Jugendsprache umherfaseln und beinahe sexuelle Beziehungen zu ihren Schlitten hegen. So nimmt man die Handlung eben als nötiges Übel mit, das den Rahmen für den eigentlichen Star des Spiels bietet: das Gameplay. Im Zentrum von Need for Speed: Heat stehen natürlich die rasante Racing-Action und der eingangs erwähnte Kontrast zwischen Tag und Nacht. In Palm City gibt es keinen dynamischen 24-Stunden-Zyklus wie noch in Payback. Stattdessen wechseln Spieler eigenhändig zwischen den beiden Tageszeiten, die jeweils mit anderen Aufgaben auf sie warten.

Tagsüber messt ihr euch hauptsächlich auf abgesperrten Strecken, wo ihr euch nicht mit dem Stadtverkehr herumschlagen müsst. Diese Events lassen sich über eine Karte auswählen oder auch spontan über Markierungen innerhalb der offenen Spielwelt starten. Zur Auswahl stehen dabei zumeist Rundenrennen gegen bis zu sieben andere Fahrer. Es erwarten euch aber auch andere Disziplinen wie etwa Driftchallenges und Missionen, mit denen ihr die Story voranbringt. Nachts geht es dann etwas härter und chaotischer zur Sache. Das liegt nicht nur daran, dass ihr meist in Sprintrennen antretet, in denen ihr euch euren Weg zwischen den einzelnen Wegpunkten selbst suchen müsst. Neben euch sind natürlich auch noch Dutzende andere Autos auf den Straßen unterwegs, die für zusätzliche Unübersichtlichkeit sorgen.



Die Karte von Palm City und Umgebung bietet einiges an Abwechslung und Beschäftigung.



In Heat könnt ihr entweder einen großen oder mehrere kleine Nitrobooster in euer Auto einbauen.



Driftend kommt ihr am schnellsten um die Kurve und seht dabei auch noch richtig schick aus.

Die Bodenhaftung verloren
Hier noch die Kontrolle über sein Fahrzeug zu behalten, kann schon mal herausfordernd sein. In den meisten Fällen machen es euch die Entwickler von Ghost Games aber nicht übermäßig schwierig. Das Studio verortet sein neuestes Werk erneut in der Arcade-Racing-Ecke, auf Realismus wird also nicht viel Wert gelegt. Vielmehr steht die Action im Vordergrund, die auch für Fahranfänger weitestgehend zugänglich sein soll. Entsprechend steuern sich eure Boliden einfach und direkt, brechen nur selten aus und pappen selbst in den schärfsten Kurven so fest auf dem Asphalt, als seien eure Reifen in ein Fass Sekundenkleber gefallen. Sogar das neue dynamische Wetter hat kaum Auswirkungen auf das Fahrverhalten. Selbst bei regennasser Straße droht ihr nie von der Strecke zu fliegen – dank nicht abschaltbarer Hilfssysteme wie ABS oder Traktionskontrolle.

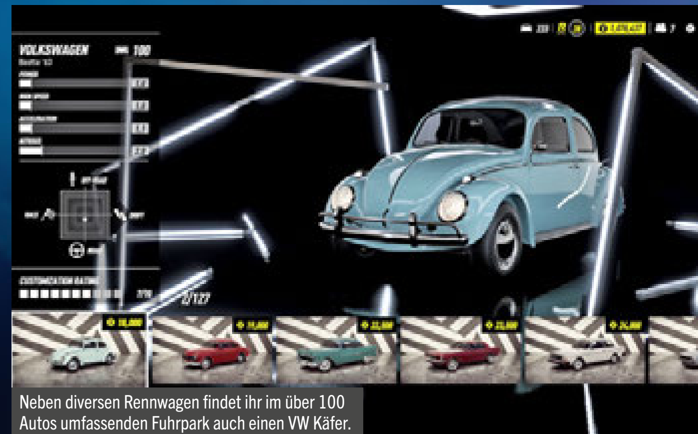
Nur in einer Situation erlaubt Heat es euch, die Bodenhaftung zu verlieren: wenn es ans Driften geht. Das spielt im neuen Need for Speed erneut eine wichtige Rolle, ist es doch zumeist die schnellste Möglichkeit, um eine Kurve zu kommen. Viel Können verlangt euch das kontrollierte Übersteuern eures Wagens aber nicht ab. Um einen Drift zu starten, tippt ihr lediglich ein zweites Mal das Gaspedal an, lenkt in die gewünschte Richtung ein und schon schlittert ihr in Ken-Block-Manier über den Asphalt. Das geht manchmal so einfach, dass wir uns fast wie in Mario Kart gefühlt haben: Immer schön die Schultertaste drücken, um der Konkurrenz möglichst weit davonzufahren.

Die Gegner-KI macht es euch dafür nicht zu einfach und bietet euch – je nachdem, welchen der drei Schwierigkeitsgrade ihr eingestellt habt – ordentlich die Stirn. Besonders clever stellen sich eure Kontrahenten aber auch nicht immer an. Gegnerische Fahrer bleiben meist stur auf der Ideallinie, erschweren euch nicht durch geschickte Manöver das Überholen und ballern auch schon mal gerne in eure Karosse, solltet ihr auf ihrer gewünschten Route im Weg sein. Zu allem Überfluss kommt ein spürbarer Gummibandeffekt hinzu. Zwar wurde uns auf explizite Nachfrage hoch und heilig versprochen, dass es im Spiel keinen ebensolchen gäbe. Und in einigen Momenten könnt ihr auch durchaus einen ansehnlichen Vorsprung herausfahren. Nach Crashes schafft man es aber überraschend gut, wieder ins Fahrerfeld zurück und gerade in storyrelevanten Rennen halten andere Fahrer hartnäckig mit – selbst dann, wenn ihre Autos dem eigenen deutlich unterlegen sind.

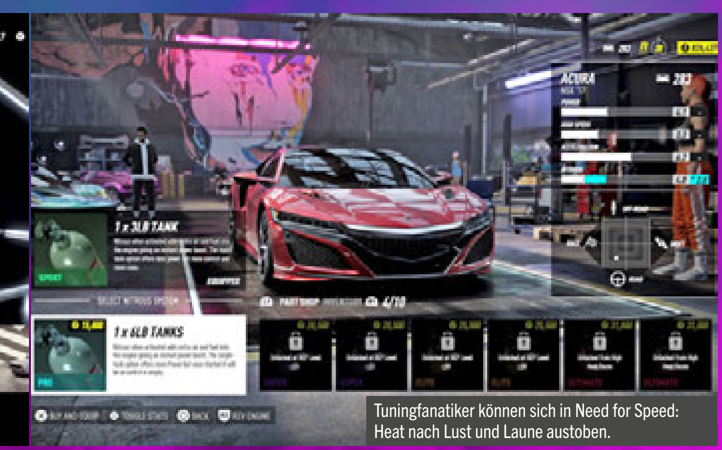
Pimp my Ride
Apropos Autos: Derer gibt es in Need for Speed: Heat dieses Mal 127 Stück von insgesamt 33 verschiedenen Marken. Fans von Edelkarossen dürfen sich dabei besonders auf die Rückkehr von Ferrari freuen. Aber auch, wer einfach mit seinem VW Golf mal richtig Tempo machen möchte, bekommt die Chance dazu – Tuning sei Dank.

Das funktioniert glücklicherweise nicht mehr mittels der nervigen Speedcards des Vorgängers. Stattdessen schaltet ihr mit den durch Rennsiege erhaltenen Rufpunkten neue Teile frei, die ihr dann für Cash in eure Karren einbauen könnt. Und davon gibt es einige! Die drei Hauptkategorien Motor, Chassis und Antrieb stecken noch mal voller diverser Unterpunkte, die ihr mit verschieden hochwertigen Upgrades verbessern könnt. Oder ihr tauscht einfach direkt den gesamten Motor aus, um nicht nur die Leistung, sondern auch den Sound eures Schlittens anzupassen. Hinzu kommen noch neue „taktische" Lachgaskanister, die euch entweder einen langen oder mehrere kurze Geschwindigkeitsboosts verschaffen, sowie diverse Reifen und Aufhängungen, die euer Handling mehr in Richtung Straße, Rennstrecke oder Offroad verschieben. Ach ja, und natürlich erwarten euch neben leistungsbezogenen auch wieder jede Menge optische Anpassungen wie Neonlichter, verspiegelte Scheiben, Kotflügelverbreiterungen oder Lackierungen mit Perleffekten.

In die solltet ihr euch allerdings nicht allzu sehr verlieben. Den einen oder anderen Kratzer werden eure Wägen nämlich sicherlich abbekommen – spätestens in den Verfolgungsjagden, die neben den Rennen das zweite zentrale Standbein von Heat darstellen. Seid ihr nachts etwas zu rüpelhaft in der Stadt unterwegs, zieht ihr die Aufmerksamkeit der Cops auf euch. Die heften sich dann an eure Fersen und versuchen, euch mit Nagelbändern, gepanzerten Autos und Hubschraubern dingfest zu machen. Euer Wagen verfügt nun nämlich über eine Lebensleiste, die bei jedem Zusammenstoß sinkt. Seid ihr bei null angelangt, kommt das einem Totalschaden gleich. Ihr seid geschnappt und alle nachts verdienten Rangpunkte sind futsch.



Neben diversen Rennwagen findet ihr im über 100 Autos umfassenden Fuhrpark auch einen VW Käfer.



Tuningfanatiker können sich in Need for Speed: Heat nach Lust und Laune austoben.

In den Verfolgungsjagden geht es ordentlich zur Sache. Leider gibt es aber kein Schadensmodell.

Schade bloß, dass unser schamvoller Niedergang aufgrund des fehlenden Schadensmodells nicht allzu spektakulär rüberkommt! Schafft ihr es hingegen, die Verfolger abzuhängen und in einer Garage unterzutauchen, werden alle Fortschritte gesichert.

Willkommen im Sunshine State

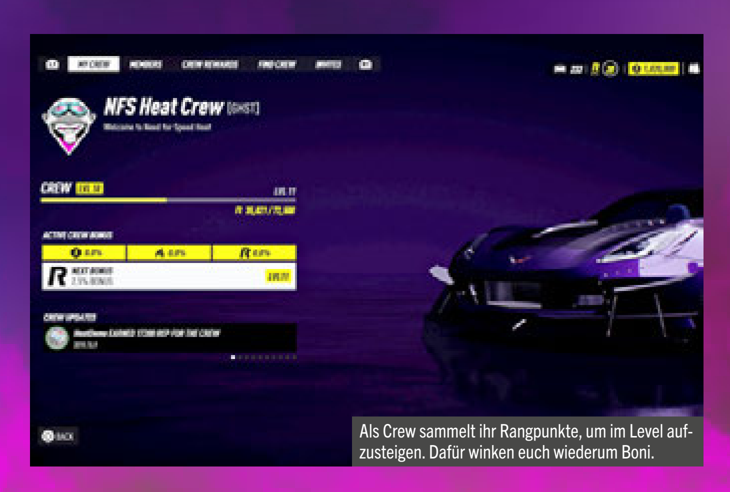
Auch ohne Schadensmodell: Zerstörung gibt es in Need for Speed: Heat trotzdem. Innerhalb der Spielwelt lassen sich diverse Zäune, Pflanzen und andere Umgebungsgegenstände in ihre Einzelteile zerlegen. Das sieht hübsch aus und fügt sich passend ins auch sonst überzeugende Gesamtbild von Palm City ein. Ghost Games lassen hier den Vibe von Most Wanted oder Underground wiederaufleben. Die Stadt glänzt mit einem stimmigen Mix aus Neonlichtern, Graffiti und anderen urbanen Designelementen. Aber auch außerhalb der fiktiven Florida-Metropole zeigt sich die Map abwechslungsreich: Euch erwarten sumpfartige Gebiete und verschnörkelte Canyon-Passagen, die voller Sammelobjekte und Nebenaufgaben wie etwa Radarfallen stecken.

Grafisch sieht Heat dabei immer top aus. Besonders die Licht- und Spiegeleffekte unserer PS4-Pro-Demo haben uns richtig gut gefallen. Nervig waren nur der ständige Motion-Blur-Effekt und das Fehlen einer Cockpit-Perspektive. Zudem störten wir uns ein wenig an vereinzelt auftretenden Pop-ins oder nachladenden Texturen und den 30 FPS unserer Konsolenversion.

Diese Stadt ist groß genug für zwei

Zum Abschluss unserer Anspielsession wurde uns dann noch das Crew-System vorgeführt. Mit dessen Hilfe könnt ihr euch mit 31 anderen Spielern zusammenschließen und die Straßen von Palm City im Team unsicher machen, Crew-Herausforderungen meistern, gegenseitige Bestzeiten toppen oder eure Karossen in der geteilten Garage vergleichen. So erhält Heat einen zusätzlichen kooperativen und kompetitiven Charakter, der das Spiel auch über längere Zeit motivierend halten soll – zumal ihr mit eurer Crew auch noch stetig im Rang aufsteigen und Boni freischalten könnt. Das alles ist allerdings kein Muss. Alternativ ist der Racer auch komplett offline spielbar. Dann müsst ihr zwar auf alle sozialen Features verzichten, dürft das Spiel im Gegenzug aber auch pausieren. Die Entscheidung, wie ihr das neue Need for Speed erleben wollt, liegt also ganz bei euch.

Ähnlich sieht es bei der Frage aus, ob ihr nach dem Release am 8. November noch einmal Geld in den Titel investieren möchtet oder nicht. Wie die Entwickler bereits bekanntgaben, wird es nämlich kostenpflichtige Post-Launch-Inhalte geben. Im Vergleich zu Need for Speed: Payback sind das allerdings keine Lootboxen, sondern DLCs in Form von Car-Packs und Time-Save-Packs, die beispielsweise die Fundorte aller Collectibles anzeigen. Spielerische Vorteile lassen sich für bares Geld also nicht mehr kaufen. Das ist ja schon mal ein Schritt in die richtige Richtung. ❑



Als Crew sammelt ihr Rangpunkte, um im Level aufzusteigen. Dafür winken euch wiederum Boni.

DAVID MEINT

„Ein ordentlicher Arcade-Racer – nicht mehr und nicht weniger"

Denke ich an Need for Speed, dann denke ich an fett getunte Karren, rasante Straßenrennen und hitzige Verfolgungsjagden. Das alles bietet der neue Ableger Heat zweifelsohne, aber trotzdem will der dritte Teil aus dem Hause Ghost Games nicht so richtig bei mir zünden. Das mag daran liegen, dass ich zu rosige Erinnerungen an frühere Teile wie Underground 2 oder Most Wanted und damit einhergehend zu hohe Erwartungen habe. Oder eben einfach daran, dass Heat nur ein ordentliches, aber kein herausragendes Rennspiel zu werden scheint. Die einzelnen Elemente machen Spaß und gerade beim Tuning bietet der Titel eine beeindruckende Bandbreite. In Sachen Gameplay und Spielwelt kann das neue Need for Speed meinen bisherigen Eindrücken nach aber nicht mit Genregrößen wie Forza Horizon mithalten.

A Year of Rain will an Warcraft 3 oder Age of Empires anknüpfen und ebenfalls ein Sonnenschein für das RTS-Genre sein.

A Year of **Rain**

Genre: Echtzeitstrategie
Entwickler: Daedalic Entertainment
Hersteller: Daedalic Entertainment
Termin: 06. November 2019 (Early Access)

Von: Marco Kilian & Lukas Schmid

Auf zu neuen Ufern: Daedalic Entertainment versucht sich am RTS-Genre. Wir konnten das Abenteuer bereits anspielen und verraten, ob das Game gelungen ist.

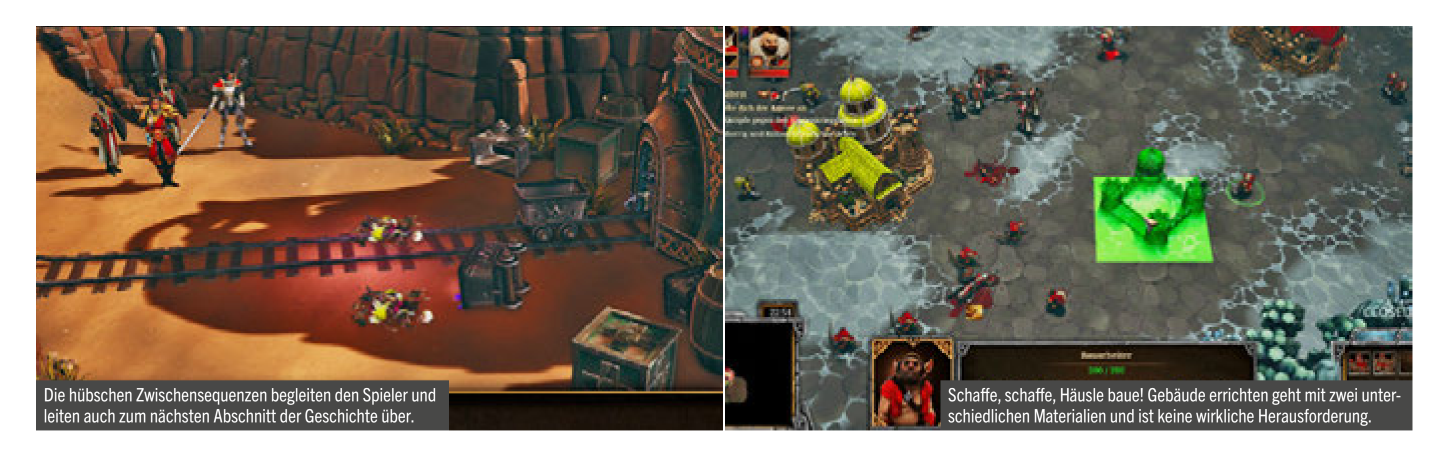
Titel wie Starcraft 2, Warcraft 3 oder die Age-of-Empires-Reihe haben den Maßstab für das Genre der Echtzeitstrategiespiele, oder kürzer RTS-Games, ziemlich hoch gesetzt. Der einstige Hype befand sich in der jüngeren Vergangenheit allerdings auf einer ziemlichen Talfahrt. Gerade jetzt möchte das deutsche Entwicklerstudio Daedalic Entertainment mit A Year of Rain die Kurve kratzen und mithelfen, dem einst so glorreichen Genre neuen Aufwind zu verschaffen. Vor kurzem startete die Beta-Phase des Games, dessen Early-Access-Release für Anfang November zu erwarten ist. In unserer Vorschau werfen wir vor allem einen genaueren Blick auf die Story-Kampagne, die kein unwesentlicher Teil des Spielumfangs werden wird. Außerdem erklären wir, was das Game schon alles kann und was in nächster Zeit auf jeden Fall noch verbessert werden muss.

Friede, Freude, Eierkuchen

Natürlich wollen wir an dieser Stelle nicht spoilern, doch so viel sei gesagt: Die Story kommt angenehm interessant und ansprechend erzählt daher. Wie bereits bekannt ist, stehen drei „epische Geschichten“ zur Auswahl, in unserer Beta-Version konnten wir allerdings nur die erste davon ausprobieren. Sie handelt von dem noblen Fürst Jaidee aus dem Hause Rupah, der seinem durch Kriege gebeutelten Land endlich Frieden schenken möchte. Unterstützt wird er dabei von seiner ihm treu ergebenen Schutzdame Killian Morgenblick und einigen anderen wichtigen Charakteren, die man im Verlauf der Geschichte besser kennenlernt. Dass das fürstliche Begehren bezüglich einer friedliebenden Welt natürlich nicht reibungslos vonstattengeht, dürfte klar sein. Auf unserer Odyssee müssen wir unter anderem verschiedenen Feinden trotzen, unser eigenes Heer verstärken und andere Herausforderungen meistern. Klassische Elemente der Echtzeitstrategie eben, nicht revolutionär, aber ein sicheres Standbein. Im Optimalfall sollte die Kampagne im Koop-Modus gespielt werden, doch auch ohne Mitstreiter dürfte sie gut zu bewältigen sein.

Skill to win

Reines RTS-Gameplay sollte man aber nicht erwarten. Gerade die einzeln spielbaren Helden weisen



Die hübschen Zwischensequenzen begleiten den Spieler und leiten auch zum nächsten Abschnitt der Geschichte über.

Schaffe, schaffe, Häusle baue! Gebäude errichten geht mit zwei unterschiedlichen Materialien und ist keine wirkliche Herausforderung.

Da einem nicht so viele Truppen wie in anderen RTS-Games zur Seite stehen, fühlen sich die Kämpfe direkt und schnell an.

Rollenspiel-Elemente auf. Das Erledigen gegnerischer Einheiten bringt uns Erfahrungspunkte. Haben wir genügend Feinde auf dem Gewissen, steigen wir ein Level auf und können uns entscheiden, welche der drei Fähigkeiten eines Charakters wir erlernen wollen. Beispiele hierfür sind Angriffe, die dem Gegner mehr direkten Schaden zufügen, Attacken mit Flächenschaden sowie Buffs beziehungsweise Debuffs für Verbündete und Gegner. Die unterschiedlichen Skills lassen sich in bester League-of-Legends-Manier nach Belieben einmal oder eben auch öfters aufwerten, können jedoch aufgrund eines Cooldowns nicht dauerhaft eingesetzt werden. Einige Fähigkeiten eignen sich besonders gut, um gerade etwas weiter entfernte Gegnereinheiten ohne Probleme auszuschalten. Manche Kreaturen lassen auch Gegenstände fallen, die wir in unser Inventar aufnehmen können. Insgesamt stehen uns sechs Plätze für Tränke, Schilde und andere Hilfsmittel zur Verfügung.

Was das Spiel schon kann …

Von Anfang an überzeugt hat uns die optische Aufmachung des Echtzeitstrategietitels. Eine enorme Übersichtlichkeit zieht sich vom Hauptmenü bis ins eigentliche Spielgeschehen durch. Die Grafik auf den höchsten Einstellungen wirkt insgesamt stimmig und die äußerlich sehr unterschiedlichen Gebiete können sich ebenfalls sehen lassen. Das zeigt sich vor allem in den liebevoll gestalteten Zwischensequenzen, die im Verlauf der Kampagne immer wieder auftauchen. Diese sind wie die gesamte Geschichte von englischen Synchronsprechern vertont und mit deutschen Untertiteln ausgestattet. In musikalischer Sicht macht vor allem die Melodie im Hauptmenü richtig Bock auf die nächste Runde. Positiv hervorheben möchten wir auch die eingebaute Funktion, dass der Spieler nach Abschluss einer Runde die jeweilige Map auf einer Skala von eins bis fünf bewerten kann.

… und was es noch lernen muss!

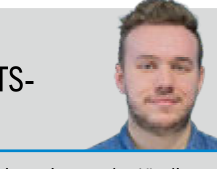
A Year of Rain befindet sich gerade in der Beta, ergo ist von einigen Fehlern auszugehen. Derer sind uns auch einige aufgefallen, die bis zum finalen Release hoffentlich noch angegangen werden. Sprech- und Textboxen werden teilweise so schnell abgebrochen, dass wir keine Möglichkeit hatten, zu erfahren, was denn nun eigentlich gesagt worden ist. Weiterhin hat die Kamera ab und an Probleme, das Spielgeschehen einzufangen. So passierte es uns einige Male, dass wir bei Dialogen die Charaktere nur gerade so am Bildschirmrand oder gar nicht sehen konnten, da wir an der Stelle die Karte noch nicht aufgedeckt hatten. Unser größter Frustrationspunkt ist jedoch die KI der einzelnen Bauarbeiter, Soldaten und sonstigen Einheiten. Sind wir in größeren Gruppen mit mehr als sechs Personen unterwegs, passiert es schnell, dass es an Engpässen teils gar kein Vorankommen mehr gibt. In Kämpfen blockieren sich unsere Truppen gerne gegenseitig und manchmal befinden sie sich auf mysteriöse Art und Weise außerhalb der eigentlichen Map.

Wir sehen noch einiges an Verbesserungspotenzial, aber wie gesagt: Es ist ja nur eine Beta! Trotzdem fühlt sich das Spiel für den aktuellen Entwicklungsstatus schon recht rund und vollständig an und wir blicken der fertigen Fassung optimistisch entgegen. ❑



An Engstellen kommt es häufiger vor, dass die Truppen sich verfranzen und gar nichts mehr vorangeht.

MARCO MEINT



„A Year of Rain ist ein grundsolides RTS-Spiel – und das aus Deutschland!"

Daedalic Entertainment ist eher für Point-And-Click-Adventures wie Deponia oder Edna bricht aus bekannt. So hat es auch mich verwundert, dass es sich bei ihrem neuesten Projekt um ein Echtzeitstrategiespiel handelt. Mit A Year of Rain liefern sie allerdings ein grundsolides Game mit einigen interessanten Ansätzen und altbewährten Elementen aus dem Genre der Echtzeitstrategie. In meiner mehrstündigen Previewzeit hatte ich eine Menge Spaß und nur ab und zu warfen mich die beschriebenen technischen Mängel aus der Bahn. Ich persönlich sehe der Zukunft des Spiels positiv entgegen und werde die Entwicklung auf jeden Fall verfolgen. Fans der alten Schule werden an A Year of Rain sicherlich Gefallen finden.

AKTION 1&1 VOR

1&1 DSL

INTERNET & TELEFON





ab **9,99 €/Monat***

Preisvorteil für 12 Monate, danach 29,99 €/Monat. Ohne WLAN-Gerät.











KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

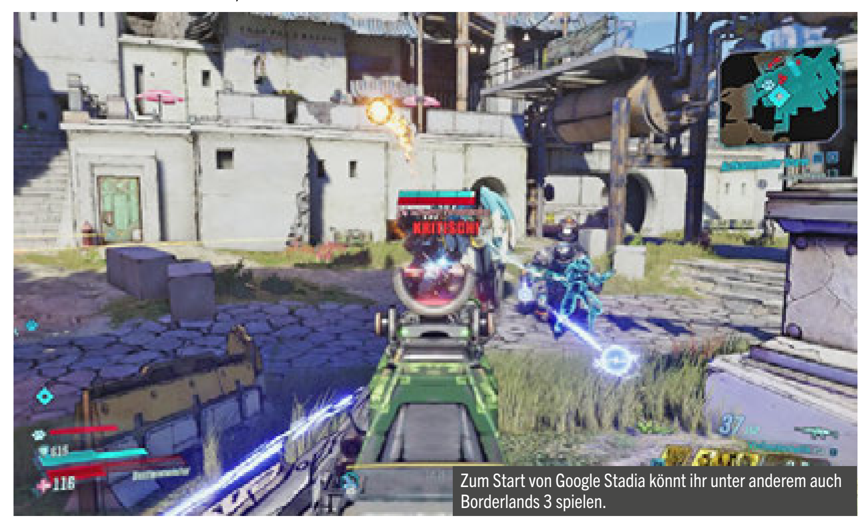
GOOGLE STADIA

Spiele-Streaming-Dienst startet im November



Am 19. November um 18 Uhr ist es soweit! Ab dann können Besitzer der Founders- beziehungsweise Premier-Edition von Google Stadia anfangen, Titel wie Red Dead Redemption 2, Mortal Kombat 11 und Borderlands 3 ganz ohne Konsole oder Gaming-Rechner zu spielen. Google Stadia ist eine cloud-basierte Gaming-Plattform, die auf Laptops, Desktops sowie dem Pixel-3-Smartphone verwendet werden kann. Weitere kompatible Geräte sollen in naher Zukunft folgen, etwa Android-Handys sowie -Tablets. Dabei können die Spiele ohne spürbare Eingabeverzögerung in einer 4K-Auflösung mit einer Framerate von 60 FPS gespielt werden, vorausgesetzt man besitzt mindestens eine 35 Mbp/s schnelle Internetanbindung. Bei langsamen Anbindungen wird die Auflösung automatisch auf 720p beziehungsweise auf 1080p heruntergedreht. Zudem müsst ihr für das 4K-Gaming ein Stadia-Pro-Abo zum Preis von 9,99 Euro im Monat euer Eigen nennen. Das Abo ermöglicht außerdem 5.1-Surround-Sound statt einer schlichten Stereo-Ausgabe. Zusätzlich bekommt man mit Stadia Pro kostenlose Spiele, den Anfang macht Destiny 2: The Collection. Ebenso gibt es mit dem Abo Rabatte auf ausgewählte Titel auf der Plattform. Die Spiele selbst kosten auf Stadia ähnlich viel wie normale PC-Versionen, sprich rund 50 Euro. Ihr müsst aber beachten, dass ihr trotz eines Kaufs ein Stadia-Pro-Abo benötigt, um die Spiele in 4K spielen zu können. Damit ihr gleich im November durchstarten könnt, müsst ihr euch zudem noch die Stadia Premiere Edition für 129 Euro holen, in der ein Controller und Chromecast Ultra 4K sowie ein dreimonatiges Stadia-Pro-Abo enthalten ist. ❑

Info: store.google.com/stadia



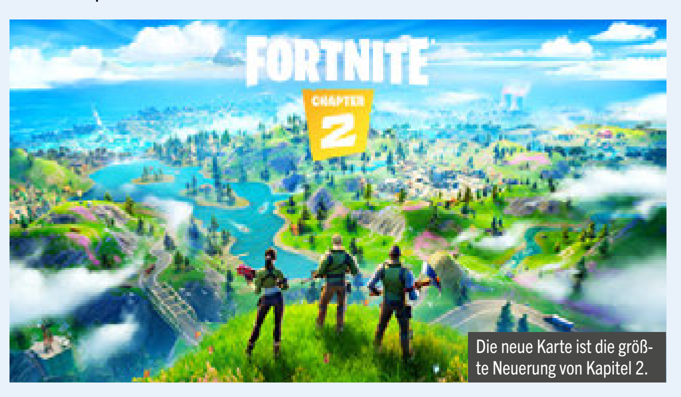
Zum Start von Google Stadia könnt ihr unter anderem auch Borderlands 3 spielen.

FORTNITE

Kapitel 2 gestartet

Nach einem großen Special-Event, bei dem das komplette Spieluniversum von Fortnite in einem schwarzen Loch verschwand und das Game rund eineinhalb Tage offline ging, ist der Battle-Royale-Shooter im Oktober nicht nur in eine neue Staffel, sondern gleich in ein ganz neues Kapitel gestartet: Kapitel 2, Staffel 1. Damit einher gehen jede Menge Neuerungen und wohl am offensichtlichsten eine komplett neue Map. Zudem wurden neue Features in das Spiel eingebaut, etwa Wasser-Gameplay, Verstecke, Explosionen und eine Aufrüstbank. Sie waren lange überfällig und haben unserer Meinung nach echten Mehrwert. Die neue Karte machte beim Anspielen ebenfalls einen guten ersten Eindruck, bot das gleiche Qualitätsniveau wie die alte. Allerdings wird sich noch zeigen, ob die Map genauso wandlungsfähig ist wie ihre Vorgängerin. ❑

Info: www.fortnite.com



Die neue Karte ist die größte Neuerung von Kapitel 2.

PUBG

Free2Play-Version kommt



PUBG Lite ist eine kostenlose Version des Battle-Royale-Shooters, die speziell für leistungsschwache PCs entwickelt wurde.

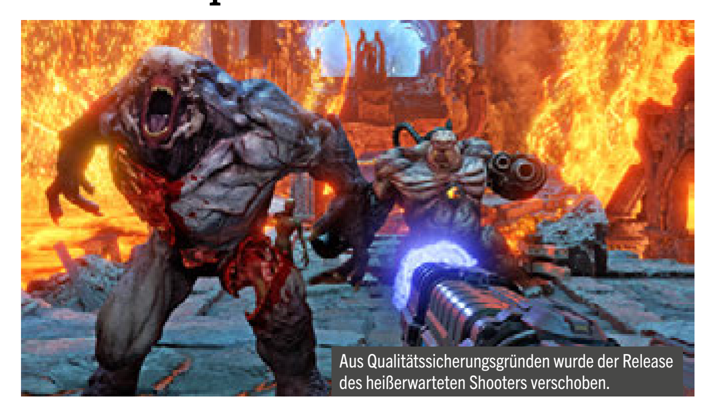
Bereits seit Anfang des Jahres können PUBG-Fans in Thailand und anderen asiatischen Ländern eine kostenlose Version des Battle-Royale-Shooters spielen. In Europa ging man aber leer aus. Das wird sich demnächst ändern, denn die Beta-Phase von PUBG Lite ist im Oktober in Deutschland gestartet. Die Free2Play-Fassung ist aber nicht nur gratis, sondern zudem speziell für leistungsschwache PCs entwickelt worden. Bereits mit 4 Gigabyte Arbeitsspeicher sowie Festplattenplatz, einer internen Grafikkarte und einem relativ schwachen i3-Prozessor sollen die kostenlosen Partien spielbar sein.

Am grundlegenden Gameplay und der Spielerzahl von 100 hat sich hingegen nichts geändert. Ebenso sind die bekannten Maps Erangel und Miramar in PUBG Lite enthalten und auch der Trainingsmodus ist mit von der Partie. ❑

Info: www.lite.pubg.com

DOOM ETERNAL

Höllentrip verschoben


Aus Qualitätssicherungsgründen wurde der Release des heißerwarteten Shooters verschoben.

Publisher Bethesda gab im Oktober überraschend bekannt, dass der Release von Doom: Eternal verschoben wird. Das Spiel von Entwickler id Software wird demnach nicht mehr am 22. November 2019 im Handel erscheinen. Stattdessen müssen sich Fans nun noch bis zum 20. März 2020 gedulden. Laut der Nachricht auf Twitter benötigt das Entwicklerteam noch etwas Zeit, um den Standards eines Doom-Titels gerecht zu werden.

Als Entschädigung wird Bethesda eine Version von Doom 64 an alle Vorbesteller von Doom: Eternal verschenken. Auch der Invasion-Modus wird kurz nach dem Launch von Doom: Eternal als kostenloses Update für alle Spieler zur Verfügung stehen. Bei Doom 64 handelt es sich um einen Ableger des Shooter-Klassikers, der ursprünglich für Nintendo 64 erschien. Spielerisch und grafisch ist er mit Doom 2 vergleichbar. ❑

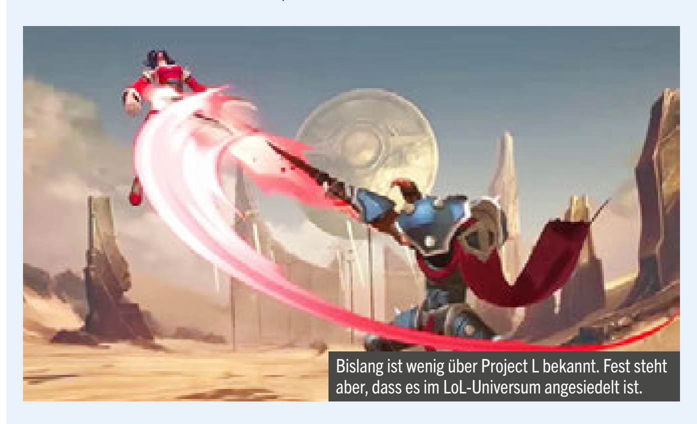
Info: bethesda.net

PROJECT L

Prügelspiel im LoL-Universum

Passend zum großen 10-Jahre-Jubiläum von League of Legends hat Riot Games ein Prügelspiel angekündigt, das vorerst auf den Namen Project L hört. Bisher ist lediglich bekannt, dass das Beat 'em Up im großen Universum des MOBA-Spiels League of Legends angesiedelt ist und ihr somit in die Rolle von zahlreichen Champions wie Ahri und Darius schlüpfen könnt. Weitere Details hat das Studio vorerst nicht verraten, auch kein ungefähres Release-Datum. Für die Entwicklung von Project L zeichnet Radiant Games verantwortlich, das im Jahr 2016 von Riot Games übernommen wurde. Radiant Games hat zuvor das Free2Play-Prügelspiel Rising Thunder herausgebracht, das aufgrund seiner relativ einfachen Bedienung viele Fans fand. Die Server von Rising Thunder wurden nach der Übernahme abgeschaltet. ❑

Info: www.riotgames.com


Bislang ist wenig über Project L bekannt. Fest steht aber, dass es im LoL-Universum angesiedelt ist.

MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



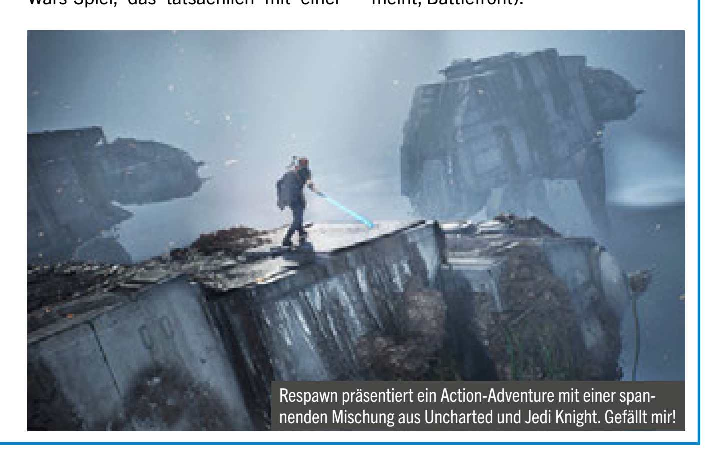
STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

„Ich bin zwar echt skeptisch, bei Star Wars aber immer gespannt."

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Respawn Entertainment
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 15. November 2019

Mit Star Wars Jedi: Fallen Order feuert EA endlich einen Singleplayer-Star-Wars-Titel ab. Als großer Fan von Star Wars und Einzelspieler-Games bin ich da vor allem eines: gehypt!

Als ich als kleiner Bub zum ersten Mal Krieg der Sterne gesehen habe, wusste ich: Dieser Streifen wird mich nachhaltig verändern. Seitdem bin ich großer Fan der Star-Wars-Filme und der vielen großartigen Spieleableger. Zuallererst kommt mir da natürlich Knights of the Old Republic in den Sinn. Bis heute ist der Bioware-Titel eines meiner absoluten Lieblingsspiele. Doch neben dem RPG hat es auch ein anderes Spiel geschafft, mein Herz zu erobern: Jedi Knight 2! Seitdem hatten Singleplayer-Fans wie ich wenig Freude mit dem aktuellen Games-Portfolio des Mega-Franchises. Glaubt man EA, dann soll sich das nun mit Star Wars Jedi: Fallen Order ändern und das bisher gezeigte Material verspricht einiges! Ich bin weiterhin skeptisch, das liegt aber vor allem an den in meinen Augen miesen Star-Wars-Ablegern, die EA bisher auf den Markt gebracht hat. Ich liebe die alten Battlefront-Titel, die zwei neuen Teile sind aber die größten Enttäuschungen meiner bisherigen Spielelaufbahn. Das soll sich bitte mit Star Wars Jedi: Fallen Order ändern. Ich möchte eine intensive Singleplayer-Erfahrung mit einer packenden Geschichte und interessanten Charakteren. Außerdem kann ich es kaum abwarten, mich in grafisch beeindruckende Lichtschwertduelle zu begeben. Je brachialer das Feedback, desto besser. Selbst wenn Respawn mit ihrem neuesten Ableger hinter den Erwartungen zurückbleiben – ein Star-Wars-Spiel, das tatsächlich mit einer Geschichte auftrumpft? Das ist weitaus mehr, als viele andere Star-Wars-Spiele von sich behaupten können (du bist gemeint, Battlefront).


Respawn präsentiert ein Action-Adventure mit einer spannenden Mischung aus Uncharted und Jedi Knight. Gefällt mir!



PLANET ZOO

„Mit Planet Zoo war es Liebe auf den ersten Blick."

Genre: Aufbausimulation
Entwickler: Frontier Developments
Hersteller: Frontier Developments
Termin: 5. November 2019

Während meine Kollegen von Anno 1800 und Tropico 6 schwärmen, warte ich lieber noch auf Planet Zoo.

Es ist schon ein wenig merkwürdig. Ausgerechnet ein Tierpark-Simulator hat es dieses Jahr auf die Liste der Spiele geschafft, auf die ich mich am meisten freue. Zum einen verstehe ich zwar aus Artenschutzgründen den Sinn und Zweck von Zoos, aber ich selbst möchte sie lieber nicht besuchen. Ich mag es einfach nicht, putzige Vierbeiner und Primaten zu sehen, die ihr Leben in mehr oder minder engen Zellen verbringen müssen – da sind mir Naturdokus aus der Feder von David Attenborough deutlich lieber. Zum anderen bin ich zwar ein großer Fan von Aufbausimulationen, meistens aber eher von der Sorte, in der ich eine Stadt oder gar einen ganzen Staat managen kann. Mit Planet Zoo war es trotzdem Liebe auf den ersten Blick. Frontier Developments hat ja bereits mit Planet Coaster bewiesen, dass sie sehr gute Aufbausimulationen machen können. Zudem haben sie mit Jurassic World Evolution vorgeführt, wie gut sie lebendig wirkende Dinosaurier auf den Bildschirm bringen können. Wie die Entwickler mir in Cambridge auf dem ersten Vorschau-Event verraten haben, versteht sich Planet Zoo als eine Mischung aus ihren beiden Aufbausimulationen. So sollen mehr als 50 unterschiedliche Spezies in unseren Gehegen Platz finden und jedes einzelne Tier obendrein über eine ganz eigene Persönlichkeit verfügen. Dazu soll der wirtschaftliche Teil ähnlich komplex wie in Planet Coaster ausfallen. Wir müssen uns also um die Nöte und Wünsche unserer Gäste sowie Tiere kümmern, aber auch die Finanzen stets im Überblick behalten. Genau das hat mir ein wenig in Jurassic World Evolution gefehlt und schon deshalb freue ich mich auf Planet Zoo!


Insgesamt soll es über 50 verschiedene Tierarten in Planet Zoo geben, darunter auch Giraffen.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

The Outer Worlds
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Obsidian Entertainment
Hersteller: Private Division
Termin: 25. Oktober 2019

Planet Zoo
Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Frontier Developments
Hersteller: Frontier Developments
Termin: 5. November 2019

Need for Speed: Heat
Genre: Rennspiel
Entwickler: Ghost Games
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 8. November 2019

Star Wars Jedi: Fallen Order
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Respawn Entertainment
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 15. November 2019

Sniper: Ghost Warrior Contracts
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: City Interactive
Hersteller: City Interactive
Termin: 22. November 2019

Call of Duty: Modern Warfare
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward
Hersteller: Activision
Termin: 25. Oktober 2019

Red Dead Redemption 2
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Rockstar Games
Hersteller: Rockstar Games
Termin: 5. November 2019

Age of Empires 2: Definitive Edition
Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Forgotten Emp., Tantalus
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 14. November 2019

Shenmue 3
Genre: Action-Adventure
Entwickler: YS Net
Hersteller: Deep Silver
Termin: 19. November 2019

Phoenix Point
Genre: Rundentaktik
Entwickler: Snapshot Games
Hersteller: Snapshot Games
Termin: Dezember 2019


DAVID BENKE

AFTERPARTY

„Saufen mit Satan? Da bin ich auf jeden Fall mit von der Partie!“

Genre: Adventure
Entwickler: Night School Studio
Hersteller: Night School Studio
Termin: 29. Oktober 2019

Eigentlich bin ich über Afterparty nur zufällig bei der Recherche für unsere Monatsvorschauvideos gestolpert. Von allen Oktober-Titeln ist mir das Adventure aber am deutlichsten in Erinnerung geblieben.

Am Morgen nach einer durchzechten Nacht haben wir uns wohl alle schon mal etwas leblos gefühlt. Für die zwei Kumpels Milo und Lola ist dieses Gefühl allerdings traurige Realität. Die beiden finden sich eines Tages plötzlich in der Hölle wieder, wo ein nie enden wollendes Martyrium auf sie wartet. Nur ein kleines Schlupfloch bietet noch Hoffnung auf eine baldige Rückkehr zu den Lebenden: Wer den Hüter der Unterwelt in einem Wetttrinken besiegt, den schickt der gute Satan wieder auf die Erde zurück. Also machen sich Milo und Lola auf zu einer Kneipentour der etwas anderen Art, probieren teuflische Drinks, widmen sich dämonischen Partyspielchen und finden auf dem Weg zur Erlösung vielleicht sogar noch heraus, wie sie denn überhaupt erst in diese missliche Lage gekommen sind. Wie sich das Ganze spielen wird, hat sich mir durch die verschiedenen Trailer noch nicht ganz erschlossen. Die absolut aberwitzige Prämisse hat mich aber auf jeden Fall schon abgeholt. Zumal Afterparty noch mit zusätzlichen Features wie einem intelligenten Dialogsystem, einer sich dynamisch verändernden Spielwelt und natürlich einem Koop-Modus aufwarten wird, damit man das Adventure mit Buddy-Movie-Charme auch als Duo erleben kann. Obendrauf kommen die tolle Inszenierung im Neon-Noir-Look und der Soundtrack von scntfc. So ist das neue Werk der Oxenfree-Entwickler im kommenden Monat ohne Frage Pflicht. Ich freue mich schon drauf, endlich den Teufel unter den Tisch trinken zu dürfen. In diesem Sinne: Prost!


Armdrücken, Bierpong, Dance-offs: Neben massig Alkohol erwarten euch in Afterparty auch diverse Minispiele.


LUKAS SCHMID

NEED FOR SPEED: HEAT

„Heat könnte mich wieder mit Need for Speed versöhnen.“

Genre: Rennspiel
Entwickler: Ghost Games
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 8. November 2019

Ich bin nicht wirklich ein rennspielaffiner Videospieler. Need for Speed gelang es zu Underground-Zeiten trotzdem, mich für sich zu gewinnen.


Nach Payback wollen die nicht gerade erfolgsverwöhnten Entwickler von Ghost Games mit Heat ihr Image aufpolieren.

Das schafften ansonsten nur Burnout und – mit anderem Ansatz – Mario Kart! Allerdings, spätestens seit dem ersten Most Wanted hat die Reihe für mich persönlich den Zenit überschritten und wurde immer belangloser. Entwickler Ghost Games, der die Serie seit einiger Zeit betreut, schien zudem seit jeher mit ihr zu fremdeln. Als ich testbedingt für Payback wieder einmal in der Need-for-Speed-Fahrerkabine Platz nahm, konnte ich mich davon selbst überzeugen – eine leere Welt, technische Macken, belangloses Gameplay und extrem aufdringliches Grinding, um die „optionalen“ Echtgeld-Inhalte zu pushen. Nein danke! Allerdings, die Kritik kam offenbar sowohl bei den Machern als auch bei Hersteller Electronic Arts an, der sich 2017 vor allem aufgrund von Payback und Star Wars Battlefront 2, aber auch wegen anderer auf Gewinnmaximierung getrimmter Titel einem gehörigen Shitstorm ausgesetzt sah. Heat wirkt deutlich runder als der Vorgänger, setzt offenbar auf klassische DLCs anstatt auf Mikrotransaktionen – womit ich leben kann – und stellt den Fahrspaß in den Mittelpunkt. So muss das! Kollege David fühlte sich beim Anspielen gar an Underground-Zeiten erinnert. Und so schließt sich der Kreis, denn wenn dieser Eindruck zutreffen sollte, dann könnte es Heat wohl gelingen, mich nach langer Zeit wieder zurück an Need-for-Speed-Bord zu holen. Ich bin also vorsichtig optimistisch – mit Betonung auf vorsichtig. Denn erstens konnte ich noch nicht selbst Hand anlegen und zweitens kehren Studios bei Preview-Demos logischerweise nur die positiven Aspekte ihrer Projekte heraus, während sich die Schwächen erst in der Verkaufsfassung offenbaren.

The Surge 2



Mit vielen kleinen Verbesserungen und einer neuen Konter-Mechanik hebt sich The Surge 2 von seinem Vorgänger ab.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Deck 13
Hersteller: Focus Home Interactive
Termin: 24. September 2019
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 18 Jahren

Von: Felix Schütz

Größer, fairer, aber auch spaßiger als der Vorgänger? Mit neuer Spielwelt und klugen Detailverbesserungen lässt das deutsche „Sci-Fi-Souls" wieder kräftig die Köpfe rollen.

Viele Fortsetzungen versprechen gigantische Fortschritte und stolpern dann über ihre eigenen Ambitionen. The Surge 2 geht einen anderen Weg: Die Frankfurter Entwickler von Deck 13 versuchen gar nicht erst, das Rad von Grund auf neu zu erfinden, sondern konzentrierten sich vielmehr darauf, die wichtigsten Schwachpunkte des Erstlings auszubügeln und das Feedback der Spieler zu beherzigen. Das Ergebnis ist deshalb nicht überraschend, überzeugt im Test aber trotzdem: Obwohl The Surge 2 nicht alle Schwächen des Vorgängers abschütteln kann, spielt es sich wesentlich runder, motivierender und fairer. Sämtliche Alleinstellungsmerkmale – brutale Nahkämpfe, motivierendes Crafting, cleveres Leveldesign – sind außerdem nahezu unverändert wieder an Bord.

Mehr Story, mehr Spaß?

Die gute Nachricht zuerst: The Surge 2 tischt diesmal deutlich mehr Story, Charaktere, Quests und Multiple-Choice-Dialoge auf. Ein Rollenspiel im Gothic-Format sollte man zwar nicht erwarten, aber zumindest traut sich Deck 13 hier deutlich mehr zu als noch im ersten Teil. Richtig so!

Diesmal seid ihr in der futuristischen Metropole Jericho City unterwegs, die nach dem Ausbruch einer Naniten-Seuche von der Regierung abgeriegelt wurde. Wie es euch dorthin verschlagen hat, warum ihr plötzlich von Visionen geplagt werdet und was ihr in der Quarantänezone eigentlich zu suchen habt, das alles entfaltet sich nur langsam: Es geht um fehlgeleitete Wissenschaft, um religiösen Fanatismus und um eine übertechnisierte Gesellschaft, deren Tage langsam, aber sicher gezählt sind. Eigentlich hochspannende Themen, wenn sie denn gut aufbereitet wären. Doch hier folgt die schlechte Nachricht: Die Story ist weder besonders spannend noch gut erzählt, viele Dialoge fallen regelrecht konfus aus und der Großteil der Charaktere ist so schnell vergessen, wie er gekommen ist. Immerhin wird's gegen Ende ein bisschen interessanter, das Finale zählt zu den besseren Abschnitten der trashigen Geschichte. Das verschenkte Potenzial kann der Schluss aber auch nicht mehr ganz retten.

Quests mit Höhen und Tiefen

Bei den Quests ist Deck 13 dafür auf dem richtigen Weg: Die meisten Nebenaufgaben motivieren uns dazu, wirklich überall die Augen aufzusperren, denn hier gibt es keine schwebenden Ausrufezeichen über NPCs. Wer eine

Mit der richtigen Kombination aus Waffen, Rüstungen und Implantaten ist man gegen Spielende fast nicht mehr zu stoppen.

Quest verpasst, hat Pech gehabt! Anspruchsvoll sind die Aufgaben zwar nie, doch die Abwechslung stimmt. Da sollen wir etwa für einen Gärtner seltene Pflanzensamen suchen, für einen Barkeeper ein Rüstungsset zusammenfarmen oder die Aufnahmeprüfung für einen gefährlichen Kult meistern. Schön: Auch an ein Questlog haben die Entwickler gedacht, simpel, aber ausreichend. Manche Aufgaben wirken allerdings auch reichlich bizarr, etwa wenn wir in einem gut besuchten Techno-Schuppen zwischen einem zerstrittenen Geschwisterpaar vermitteln oder einer nervigen Frau eine Fleischmahlzeit besorgen sollen. Nicht zuletzt wegen einiger überraschend mittelmäßiger Sprecher fühlen sich solche Szenen fast wie Fremdkörper an, die nicht so recht zum Rest des Spiels passen wollen.

Apropos Sprecher: Ausgerechnet unsere Spielfigur hat keine Stimme, sie ist durchweg stumm. Anders als im ersten Teil basteln wir unseren namenlosen Helden bzw. unsere Heldin in einem Editor selbst zusammen; im Zuge dessen hat Deck 13 offenbar auch die Vertonung der Spielfigur gestrichen. Immerhin gibt's aber ein kleines Trostpflaster: Warren, der Held aus dem ersten The Surge, spielt ebenfalls eine größere Rolle als Questgeber. Dadurch fühlt sich das Spiel trotz neuer Heldenfigur wie eine echte Fortsetzung an. Prima!

Willkommen in Jericho City

War man im Vorgänger vor allem in stockfinsteren Fabrikhallen, Laboratorien und Büroräumen unterwegs, gibt's diesmal wesentlich mehr Tageslicht zu sehen: Das evakuierte, halb verwüstete Stadtgebiet von Jericho City ist eure zentrale Anlaufstelle, hier streift ihr am häufigsten umher und schaltet nach und nach neue Bereiche und Tore frei. Von dort aus gelangt ihr in weitere Levels, die euch beispielsweise in einen verwahrlosten Industriehafen, eine Militärbasis, ein verzweigtes Untergrundareal oder – besonders schick – einen weitläufigen Stadtpark führen, der mit dichter Vegetation und kleinen Flüssen für einen angenehmen Tapetenwechsel sorgt. Wer die sehr empfehlenswerte Erweiterung „A Walk in The Park" für das erste The Surge gespielt hat, erkennt hier deutliche Parallelen.

Allerdings ist längst nicht jede Ecke im Spiel ein Hingucker, oft bekommt ihr nur schlicht gepflasterte Gassen, kahle Hauswände und jede Menge Kisten, Container und Schutt zu sehen – das sieht mitunter reichlich trist aus. Unserem Entdeckerdrang tut das aber kaum Abbruch, denn der Spielfluss stimmt trotzdem: Damit es immer was Neues zum Erkunden gibt, erhalten wir im späteren Spielverlauf drei Werkzeuge, mit denen sich Schalter betätigen, Barrieren sprengen, Türen öffnen, Lifte aktivieren oder Seilbahnen nutzen lassen, die überall in Jericho City aufgespannt sind und die dafür sorgen, dass man auch in höheren Stockwerken noch jede Menge Secrets, Beute und Geheimgänge finden kann.


Viele Gegner verfügen über Fernwaffen, wir dagegen setzen überwiegend auf Nahkampf. Nur mit unserer Drohne können wir auf Distanz austeilen.


Im Charaktereditor basteln wir unseren Helden beziehungsweise unsere Heldin selbst zusammen. Schade: Anders als im Vorgänger ist die Spielfigur nicht mehr vertont.

Es gibt deutlich mehr Bossgegner als im ersten The Surge. Diesmal fallen sie allerdings spürbar leichter aus.

Überhaupt ist das verschachtelte Leveldesign eine große Stärke von The Surge 2: Überall finden sich verzweigte Pfade oder unscheinbare Winkel, in denen Beutestücke oder Audiologs auf uns warten, außerdem öffnen wir immer wieder praktische Abkürzungen, durch die wir deutlich schneller vorankommen. Unser Ziel müssen wir jederzeit selbst im Auge behalten, denn eine Questmarkierung, Minimap oder einen Kompass gibt es nicht – ein guter Orientierungssinn ist also Pflicht!

Kloppen nach Maß

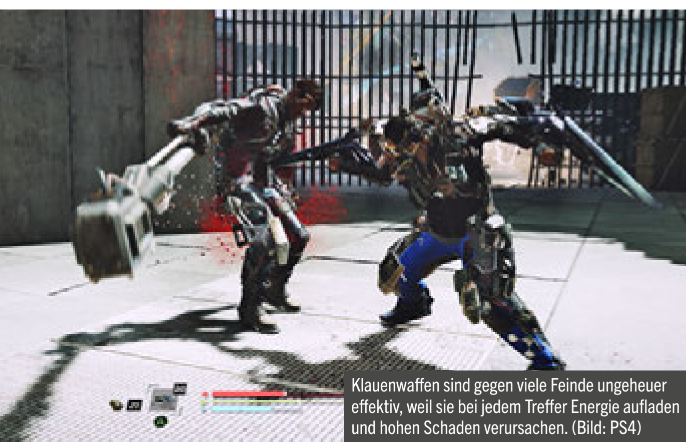
An erster Stelle stehen aber natürlich wieder die brutalen Nahkämpfe: Wie im ersten The Surge mischt ihr die Gegner mit cool designten Hightech-Schwertern, futuristischen Äxten, Hämmern, Stäben, Kolben, Klauen und Speeren auf. Kenner des Vorgängers finden hier zwar sehr viel Bekanntes, aber zumindest ein paar coole Neuzugänge sind dabei, etwa die sogenannten Mehrzweckwaffen, die mehrere Kampfstile zu einer wilden Mischung verbinden. Für alle Stich-, Schlag- und Schnitzgeräte gilt: Timing ist alles! Wer einfach nur auf die Angriffstasten hämmert und seinen Ausdauerbalken ohne nachzudenken leert, kann gleich wieder einpacken. Zu diesem Zweck wurde auch das Blocken von feindlichen Angriffen komplett geändert: Nun dürft ihr Schläge in vier Richtungen abwehren. Wer hier den richtigen Augenblick erwischt, kann Gegner kurz betäuben und einen befriedigenden Konter starten. Das erfordert anfangs Übung, geht dann aber gut von der Hand und ist selbst in vielen Bosskämpfen eine wichtige Hilfe. Alternativ dürft ihr natürlich auch ausweichen, doch dank der neuen Blocken-Mechanik ist das nun seltener nötig als im ersten The Surge.

Eine weitere Detailänderung: Diesmal werdet ihr nicht mehr in bestimmten Waffengattungen effektiver, wenn ihr sie häufig benutzt, das ganze System wurde kurzerhand gestrichen. Dadurch könnt ihr nun jederzeit und ohne Einbußen genau die Waffen nutzen, auf die ihr gerade Lust habt.

Schöner die Köpfe nie fliegen

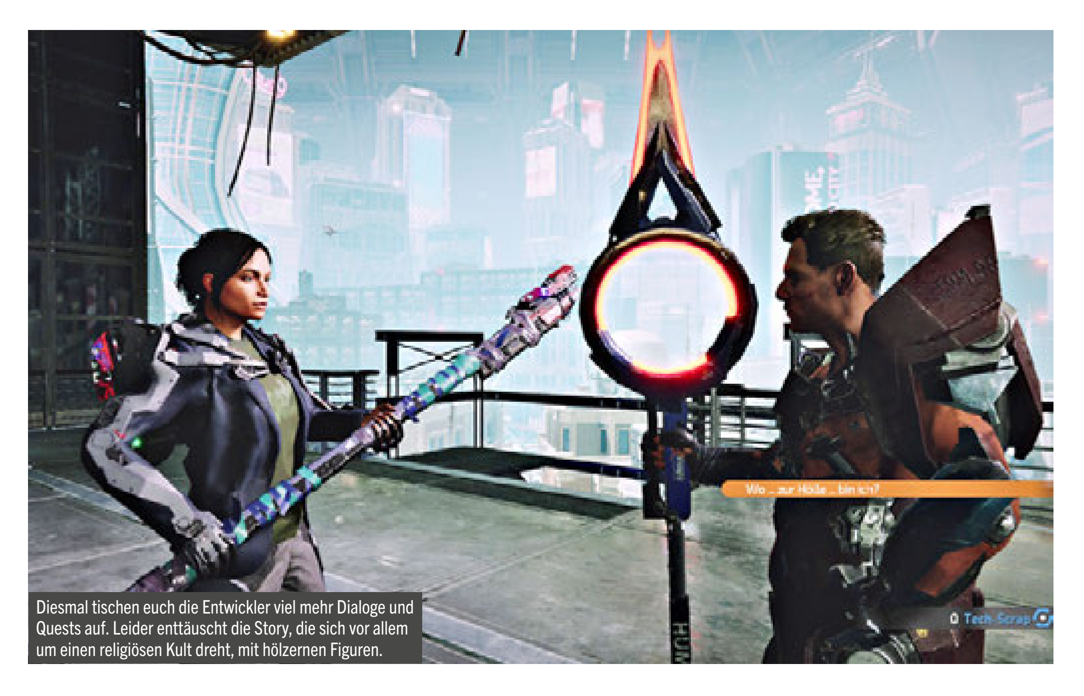
Nur für Erwachsene: Genau wie im ersten The Surge müsst ihr die Körperteile eurer Gegner gezielt anvisieren und in deftig inszenierten Finisher-Sequenzen abschlagen – ziemlich blutig, aber auch befriedigend! Den abgetrennten Part könnt ihr dann als Beute einsacken, so erhaltet ihr nicht nur neue Waffen für euer Arsenal, sondern auch Baupläne und Material für neue Rüstungsteile. Letztere müsst ihr anschließend an einer Medibay (die den Leuchtfeuern in Dark Souls entsprechen) selbst zusammenbauen, bevor ihr sie tragen könnt. Egal ob Helm, Brustpanzer, Arm- oder Beinschutz, jedes Teil gehört zu einem festen Set mit speziellem Bonus, der sich auch kombinieren lässt. Manche Sets unterstreichen eure Block-Fähigkeiten, andere liefern Resistenzen gegen Gift- oder Nano-Scha-


Motivierend: Schon im ersten Spieldurchgang könnt ihr Waffen und Rüstungen in zehn Rängen verbessern. Im New Game Plus kommen dann noch mal zehn Stufen hinzu.


Klauenwaffen sind gegen viele Feinde ungeheuer effektiv, weil sie bei jedem Treffer Energie aufladen und hohen Schaden verursachen. (Bild: PS4)

den, beflügeln eure Heilung oder lassen euch mehr Währung einsacken. Richtig oder falsch gibt's hier nicht, ihr wählt darum einfach die Ausrüstung, die zu eurem Spielstil passt. Nettes Detail: Eure Inventarslots dürft ihr nun auch in drei Varianten abspeichern und blitzschnell durchschalten. Ideal zum Grinden!

Diese praktische Funktion umfasst auch die wichtigen Implantate, die wir regelmäßig in Kisten finden oder erbeuten: Diese kleinen Upgrade-Steinchen liefern unterschiedlichste passive Boni, die unseren Spielstil stark beeinflussen können. Da man nur wenige Slots zur Verfügung hat und jedes Implantat außerdem wichtige Energiepunkte verbraucht, die wir auch für Rüstungsteile benötigen, muss man hier immer wieder kleine Anpassungen vornehmen – das macht auch nach vielen Stunden noch Spaß, selbst wenn das Menü dafür mit der Zeit etwas unübersichtlich wird.


Diesmal tischen euch die Entwickler viel mehr Dialoge und Quests auf. Leider enttäuscht die Story, die sich vor allem um einen religiösen Kult dreht, mit hölzernen Figuren.

Alte Schwächen

Einen Kritikpunkt aus dem ersten The Surge kann aber auch der Nachfolger nicht beseitigen: Die Kamera verliert in vielen Situationen die Action aus dem Blick, vor allem dann, wenn sich unser Held in der Nähe einer Wand oder in einer Ecke befindet. Hier bleibt zwar meist artig der Gegner im Bildausschnitt, doch was unsere Spielfigur gerade tut, lässt sich da nur noch erraten. Ähnlich unschön ist die Sprungmechanik, die zwar nur sehr selten zum Einsatz kommt, sich aber immer noch so unpräzise und hakelig anfühlt wie im Vorgängerspiel.

Deutlich besser ist dafür das Energiesystem geraten, das für The Surge 2 vereinfacht wurde: Die Energieleiste, die sich durch erfolgreiche Angriffe füllt, ist nun in mehrere Ladungen unterteilt. Egal ob Finisher oder Heilinjektion – alles verbraucht nun einen Strich des blauen Balkens. Das spielt sich deutlich übersichtlicher als im Vorgänger. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, Energie jederzeit in Injektionen umzuwandeln und so „vorzuladen". Auf diese Weise könnt ihr selbst aussichtslose Kämpfe noch problemlos herumreißen. Ihr müsst nur zügig Energie aufbauen, schon habt ihr wieder ein paar Heilspritzen in der Tasche.

Ein bisschen Fernkampf

Auch wenn es im Rahmen der Geschichte eigentlich keinen Sinn ergibt, spielen Schusswaffen weiterhin praktisch keine Rolle. Nur eure Gegner können Gewehre einsetzen, ihr dagegen seid auf den Nahkampf beschränkt, wenn auch mit einer Ausnahme: Eure Drohne wurde gegenüber dem ersten The Surge massiv aufgewertet. Der fliegende Begleiter lässt sich nun mit verschiedenen Waffen bestücken, darunter ein praktischer EMP-Schuss, der Gegner betäubt, sowie ein effektives Gewehr, mit dem sich viele Gegner auch auf Distanz besiegen lassen. Einziger Nachteil: Die Drohne verbraucht nun Munition, das heißt, ihr müsst sie überlegter einsetzen als im Vorgängerspiel. Theoretisch lässt sich die Drohne sogar mit Laserkanonen, Minen, Geschütztürmen oder Granatwerfern bestücken, allerdings entpuppen sich fast alle diese Waffen als reichlich nutzlos, man kann sie also getrost ignorieren.

Mehr Bosse, mehr Spektakel?

Das erste The Surge hatte nur fünf Bosskämpfe zu bieten – viel zu wenig für ein Spiel dieser Größenordnung! Teil 2 fährt darum mehr als das Doppelte an Bossgegnern auf. Manche stellen nur besonders gut gerüstete Menschen oder Varianten bekannter Gegner dar, andere dagegen sind die klassisch dicken Brocken, wie sie die meisten Spieler erwarten dürften: meterhohe Mechs, riesige Nano-Bestien oder ein fetter Typ, der in einem spinnenartigen Riesenroboter hockt. Die Gegner sind allesamt schick animiert und sorgen mit verschiedenen Angriffsmustern für Spannung, allerdings ist keiner der Widersacher so richtig spektakulär geraten – hier hat der Vorgänger fraglos die Nase vorn, in dem einige der Bossgegner wesentlich eindrucksvoller, nervenaufreibender und bedrohlicher waren und in der Regel auch mehr Kampfphasen zu bieten hatten.

Allerdings hatte das erste The Surge auch ein gewaltiges Problem: Einige der Bosse (insbesondere der dritte!) waren vielen Spielern zu schwer und frustrierend geraten. Hier bessert The Surge 2 kräftig nach: Die Bossbrocken sind zwar fordernd, aber niemals zu schwierig, jeden Gegner hat man in der Regel nach ein paar Anläufen geknackt. Die Hälfte der Bossgegner besiegten wir beispielsweise ohne Mühe direkt beim ersten Versuch, inklusive dem Endboss.

Ist The Surge 2 also wirklich deutlich leichter als der Vorgänger? In einem Wort: ja!


Wie gewohnt müsst ihr Gegnern gezielt die Körperteile abschlagen, um Handwerksmaterialien und neue Baupläne für Ausrüstung zu gewinnen.


Immer wieder entdecken wir sogenannte Echos, die von einem Mädchen mit unheimlichen Kräften erzählen. (Bild: PS4)

Im Spielverlauf betreten wir mehrere friedliche Zonen, in denen wir mit NPCs plaudern und handeln können.

Lieber fair als frustig!

Dabei fühlt sich das Spiel gerade in den ersten Stunden noch ähnlich knackig an wie der erste Teil: Ein paar Treffer genügen, schon liegt man tot auf der Nase. Doch dieser Anspruch legt sich schnell, einerseits, weil man Mechaniken wie das Blocken besser verinnerlicht hat, andererseits, weil die Gegner diesmal etwas fairer ausfallen oder zumindest so verteilt sind, dass übertriebene Massenkämpfe die Ausnahme bleiben. Egal ob neue oder alte Gegner, die wir schon aus dem Vorgänger kennen: Alle haben klar erkennbare Schwachpunkte und lassen sich wesentlich einfacher attackieren als so manch anderer Feind, der uns im ersten The Surge das Leben schwer gemacht hat.

Der sanftere Schwierigkeitsgrad hat aber noch einen anderen Grund: In The Surge 2 dürfen wir nach Herzenslust aufleveln. Das ging im Vorgänger zwar auch, allerdings können wir diesmal bei jedem Levelaufstieg Punkte in die drei Basisattribute Lebenskraft, Energie und Ausdauer verteilen, das war früher nur mittels Implantaten möglich. Auf diese Weise kann man vor besonders kniffligen Stellen einfach eine Weile trainieren, bis man stark genug ist, ohne dafür wertvolle Implantat-Slots zu opfern. Obendrein gibt es praktisch immer ein paar Gegner, die Craftingmaterial höherer Stufen droppen, damit man seine Ausrüstung weiter verbessern kann. Das macht das Grinden einerseits lohnenswerter, andererseits aber auch weniger notwendig, denn auch durch normales Erkunden und Spielen kommt man nun an mehr als genug Ressourcen, um sich für die Bosskämpfe zu rüsten. Damit ist The Surge 2 tatsächlich weniger unbarmherzig als sein Vorgänger, der hier und da frustrieren könnte – aus unserer Sicht die richtige Entscheidung! Wer es doch lieber knüppelhart haben will, verbringt eben weniger Zeit mit dem Verbessern seiner Ausrüstung und verzichtet darauf, Währung und Materialien extra zu farmen.

Kein Multiplayer, aber online

Einen Mehrspielermodus gibt es zwar nicht, doch dafür finden sich drei andere Online-Features im Spiel, die standardmäßig aktiviert sind. So können wir mit einer speziellen Drohne ein Banner platzieren, für das wir nach einer Stunde kostbare Währung erhalten. Je länger das Banner nicht von anderen Spielern entdeckt wurde, desto mehr Geld bekommen wir. Außerdem stoßen wir hin und wieder auf sogenannte Rache-Feinde, das sind Gegner, an denen kurz zuvor ein anderer Spieler gescheitert ist. Sie sind stärker als ihre normalen Versionen, bieten uns dafür aber jede Menge Belohnungen, die sich gerade in den ersten Spielstunden bezahlt machen.

Das dritte Online-Feature entpuppt sich dagegen als ziemlicher Reinfall: Mithilfe einer weiteren Drohne dürfen wir überall Graffiti an die Wand sprühen, die dann bei anderen Spielern auftauchen können, als reine Verzierung oder


Im Spielverlauf erhalten wir mehrere Upgrades, mit denen sich beispielsweise Seilbahnen nutzen oder solche Hindernisse beseitigen lassen.


Die gewohnt eindrucksvollen (und oft sehr brutalen) Finisher-Sequenzen dürfen wir auf Wunsch auch abschalten.

um auf einen Schatz hinzuweisen, einen Geheimgang zu markieren oder um vor einem Gegner zu warnen. In der Praxis haben uns die Schmierereien schnell genervt, denn manche Locations waren buchstäblich mit Graffiti gepflastert, die obendrein mit großen Einblendungen störten, die von der Action ablenkten. Darum haben wir nach ein paar Stunden beschlossen, den kompletten Online-Modus im Hauptmenü kurzerhand auszuknipsen. Die Möglichkeit, Graffiti, Banner und Rache-Gegner einzeln an- und abzuschalten, gibt es leider nicht.

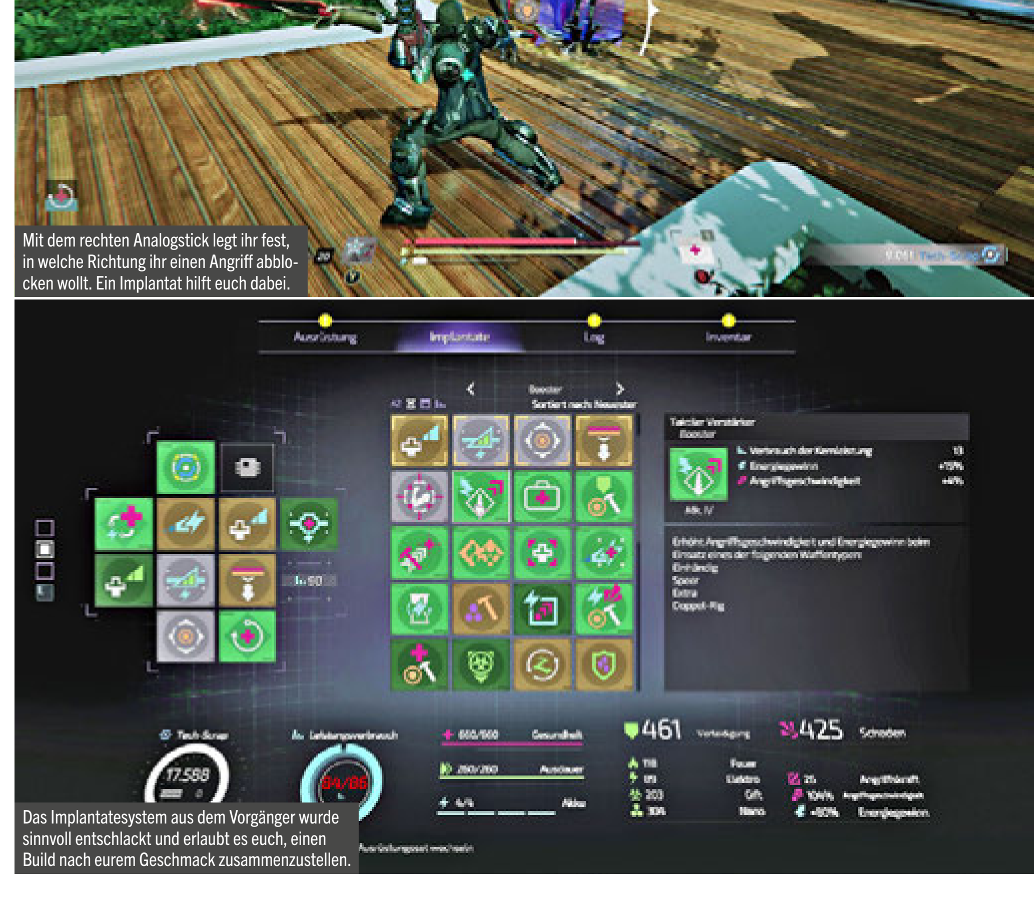
Schwächen in der Technik

Technisch gab die PC-Version im Test ein gemischtes Bild ab. Ohne leistungsstarke Hardware neigte das Spiel selbst auf mittleren Grafikeinstellungen zu starkem Tearing; als Ausgleich gibt es zwar zwei VSync-Optionen, die aber einen spürbaren Lag nach sich zogen (zum Vergleich: Der grafisch ebenbürtige Vorgänger lief auf derselben Hardware noch butterweich!). Außerdem auffällig: Die Texturen wurden oft nur langsam nachgeladen, egal welche Grafikeinstellung wir wählten. Zu Abstürzen kam es in unserer Spielzeit dafür kaum, The Surge 2 lief im Test fast durchgängig stabil. Hier und da zeigte die Wegfindung aber Schwächen, etwa wenn sich ein Gegner wehrlos in der Umgebung verhakte. Auch Treffer wurden in solchen Fällen manchmal nicht registriert – zwar nur sehr selten, aber trotzdem unschön. Seit dem Release hat Deck 13 bislang nur ein größeres Update veröffentlicht, das sich unter anderem einigen Absturzursachen widmet und die Performance auf manchen Rechnern verbessern soll. Viele Nutzer klagen allerdings immer noch über eine instabile Framerate, hier sollten die Entwickler also noch weitere Patches folgen lassen.

Mit dem Gamepad spielt sich The Surge 2 sehr komfortabel, löblich sind hier außerdem die vielen Optionen, mit denen man das Spielerlebnis den eigenen Wünschen anpassen kann. Die Maus-Tastatur-Steuerung können wir allerdings nicht empfehlen: Das direktionale Blocken erfolgt ungünstig über die Mausbewegung und erfordert dadurch sehr viel Eingewöhnung, außerdem haben wir keine Tasten gefunden, um Injektionen und Drohnenbewaffnung zuzuweisen. Die Einstellung dafür fehlt schlichtweg im Optionsmenü. Darum: Wer The Surge 2 genießen will, greift besser zum Gamepad.

Umfang und New Game Plus

Wer zügig zum Ziel marschiert und die Herausforderung nicht scheut, kann The Surge 2 bestimmt in unter 20 Stunden durchspielen. Wer aber aufmerksam erkundet, seine Ausrüstung regelmäßig verbessert und alle Nebenquests erledigt, ist problemlos doppelt so lange beschäftigt. Wir haben sogar 45 Stunden gebraucht. Nach dem Durchspielen könnt ihr im New-Game-Plus-Modus von vorne loslegen, inklusive all eurer erspielten Ausrüstung und Erfahrungspunkte. Cool: In diesem Modus gibt's nicht nur zehn neue Craftingstufen, mit denen ihr euch weiter verbessern könnt, es wurden auch hier und da kleine Anpassungen vorgenommen und Story-Details ergänzt. Ohne zu viel verraten zu wollen: Ihr solltet den Modus zumindest einmal starten und den Anfang spielen – es lohnt sich! ❑



Mit dem rechten Analogstick legt ihr fest, in welche Richtung ihr einen Angriff abblocken wollt. Ein Implantat hilft euch dabei.

Das Implantatesystem aus dem Vorgänger wurde sinnvoll entschlackt und erlaubt es euch, einen Build nach eurem Geschmack zusammenzustellen.

MEINE MEINUNG

Felix Schütz



„Größer, motivierender und unterm Strich besser als der Vorgänger"

Man merkt, dass sich die Entwickler viel Mühe gegeben haben, das Community-Feedback aus dem ersten The Surge umzusetzen: Der Nachfolger bietet größere Tageslichtlevels, deutlich mehr Story und Quests und ein faireres Balancing. Ich verstehe zwar, dass sich einige Hardcore-Fans gerade an dem letzten Punkt stören könnten, doch mir persönlich ist es lieber so, auf Frust habe ich nämlich keinen Bock. Nur schade, dass die meisten Bosse dafür etwas unspektakulärer inszeniert sind als im Vorgänger und auch ein paar der Altlasten (z.B. Kamera, Gegner-KI) sollte Deck 13 langsam mal loswerden. Doch trotz deutlicher Kritikpunkte hat The Surge 2 voll meinen Nerv getroffen, vier Tage lang war ich kaum von dem Spiel loszukriegen: Egal ob ich die clever verschachtelten Levels erkunde, meine Ausrüstung verbessere oder die Gegner mit Schmackes zu Kleinholz verarbeite – das Action-RPG hat mich jederzeit motiviert und gut unterhalten. Weiter so, Deck 13!

PRO UND CONTRA

- ➕ Gewohnt wuchtiges Kampfsystem
- ➕ Viele Detailverbesserungen (Blocken, Energiesystem, Questlog usw.)
- ➕ Motivierendes Crafting und Grinden
- ➕ Nettes Leveldesign
- ➕ Mehr Story und Quests als in Teil 1
- ➕ Fordernd, aber nicht frustrierend
- ➕ Nützliches Implantatesystem
- ➕ New Game Plus
- ➕ Mehr Bossgefechte als im Vorgänger
- ➖ Trashige, teils konfus erzählte Story
- ➖ Kamera bleibt oft ungünstig hängen
- ➖ Hohle Gegner-KI
- ➖ Bossgegner etwas unspektakulär
- ➖ Manche Umgebungen grafisch öde
- ➖ Blocken per Maus arg unpraktisch
- ➖ Performance könnte besser sein



Auch gepanzerte Feinde lassen sich mit einem Schuss ausschalten. Das ist auf Dauer recht langweilig.

Tom Clancy's
Ghost Recon: Breakpoint

Genre: Action
Entwickler: Ubisoft Paris
Hersteller: Ubisoft
Termin: 04. Oktober 2019
Preis: ca. 55 Euro
USK: ab 18 Jahren

Wie uns der Trip auf die vermeintliche Paradiesinsel Aurora gefallen hat, verraten wir euch in unserem Test zum Taktik-Shooter.

Von: Matti Sandqvist

Ein kluger Gelehrter aus Fernost gab einst seinem vielversprechenden Schüler eine Weisheit mit auf den Weg. „Wenn du auf der linken Straßenseite gehst, dann bist du sicher. Wenn du auf der rechten Straßenseite gehst, dann bist sicher. Wenn in der Mitte läufst, wirst du zerquetscht wie eine Traube", sagte der Karate-Lehrmeister Mister Miyagi seinem Lehrling Daniel, als er ihn für den größten Kampf seines Lebens vorbereitete. Daniel muss davon überzeugt sein, dass er ein Karate-Kämpfer ist. Wenn er nur daran glaubt, sollte er es lieber sein lassen, denn sonst blüht ihm das Schicksal der zerquetschten Traube.

Dass die Verantwortlichen bei Ubisoft den 1980-Jahre-Klassiker Karate Kid wohl nicht häufig gesehen haben, liegt auf der Hand. Mit Ghost Recon: Breakpoint wollten die Entwickler in Paris einen Taktik-Shooter kreieren, der nicht nur ein großartiges Singleplayer-Erlebnis dank hollywoodreifer Kampagne sein sollte, sondern ebenso wegen seiner starken Loot-Mechaniken und einem vielversprechenden Mehrspielermodus als Games-as-a-Service-Titel auf Dauer motiviert. Ghost Recon: Breakpoint sollte sozusagen gleichzeitig auf der linken und rechten Seite der Straße laufen, ein Spiel für Single- als auch Multiplayer-Enthusiasten sein. Dem französischen Publisher dürfte die Idee sehr gut gefallen haben, zumal ein solches Spiel nicht nur zum Release viel Geld erwirtschaftet, sondern dank vieler Mikrotransaktionen auch über viele Jahre hinaus rentabel bleibt – ähnlich wie etwa The Division 2 oder Rainbow Six: Siege. Dass aber eine solche eierlegende Wollmilchsau am Ende wie eine Traube zerquetscht werden könnte, auf die Idee ist wohl keiner bei Ubisoft Paris gekommen.

Nach rund 50 Stunden Spielzeit haben wir nun die Kampagne von Ghost Recon: Breakpoint auf dem PC abgeschlossen, im Koop-Modus einige Aufträge erledigt und uns ebenso mit dem Ghost-War-Modus und seinen 4v4-Partien beschäftigt. Wie unsere anfängliche Begeisterung mit jeder Spielstunde abnahm und warum wir von manchen Spielmechaniken geradezu genervt waren, wollen wir euch in unserem Test verraten. Auch wollen wir euch


Auch wenn die Geschichte recht klischeehaft und austauschbar ist, meistert Jon Bernthal die Rolle des Fieslings Cole D. Walker sehr gut.

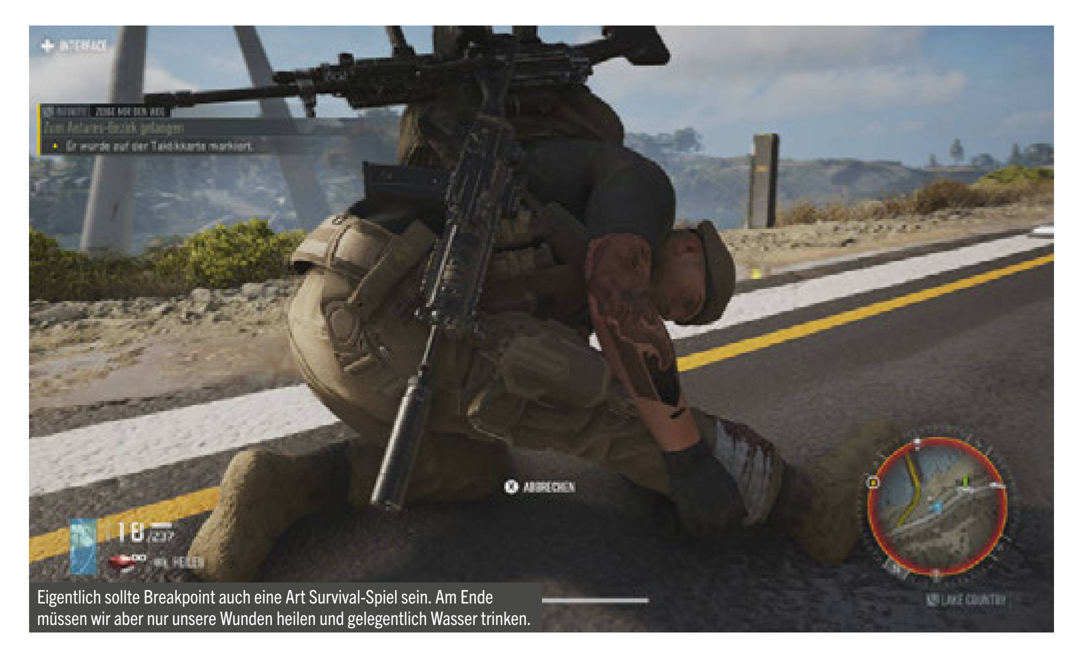

Obwohl wir eigentlich allein gegen eine Übermacht kämpfen, sehen wir zig andere Spieler im Community-Hub.

nicht vorenthalten, wie sich die Echtgeld-Mechaniken auf die Multiplayer-Gefechte und ebenso auf die Kampagne auswirken.

Beinharter Überlebenskampf?
Breakpoint versetzt uns in eine recht düstere Zukunft, in der wir auf der Pazifikinsel Aurora gegen einen ehemaligen Kameraden und Freund namens Cole D. Walker und seine „Wolves“ genannten Schergen kämpfen. Das Eiland ist ein Paradies für Entdeckernaturen: Es gibt sowohl dichte Dschungel, moderne Städte, schneebedeckte Berge und grüne Wiesen auf Aurora. Der von Jon Bernthal (The Punisher) gemimte Fiesling hat die Kontrolle über den Hightech-Konzern Skell Tech übernommen und will nun die Welt mit KI-gesteuerten Drohnen von der Insel aus malträtieren. Wir schlüpfen in die Haut des Ghost-Elitesoldaten Nomad, der eine Truppe von rund 30 Mann leitet, die auf eine Aufklärungsmission auf die Insel geschickt werden. Ein amerikanischer Frachter ist nämlich vor der Küste der Insel verschwunden und so fühlt sich das US-Militär dazu genötigt, auf Aurora nach dem Rechten zu schauen.

So geschmeidig wie in Bolivien, sprich in Ghost Recon: Wildlands, soll der Auftrag auf der Insel nicht ablaufen. Wir kämpfen gegen genauso gut ausgebildete Elite-Soldaten wie uns, die sich aber deutlich besser als wir mit dem Terrain auskennen und zudem Hightech-Drohnen gegen uns einsetzen. Wir hingegen sind – zumindest zu Beginn – ganz auf uns alleine gestellt und kennen uns mit der Insel und ihren Geheimnissen nicht aus.

Das Gefühl eines beinharten Überlebenskampfes vermittelt Breakpoint auch in der ersten Spielstunde hervorragend. Die Aufklärungsmission ist gescheitert, da unsere Helikopter von einem Nanodrohnenschwarm angegriffen und innerhalb weniger Sekunden zerstört wurden. Unser Held, Nomad, liegt schwer verletzt auf dem Boden und ist sichtlich benommen. Nachdem wir auf Tastendruck seine Wunden geheilt haben, machen wir uns auf den Weg, um weitere Überlebende der Ghosts ausfindig zu machen. Bei unserer Suche treffen wir zwar auf einige Wolves, halten aber wegen unserer kaum vorhandenen Bewaffnung lieber Abstand und suchen stattdessen nach einem fahrbaren Untersatz, damit wir uns zu einer geheimen Basis der Erewhon zurückziehen können. Die Erewhon sind eine der Fraktionen von Ghost Recon: Breakpoint. Im Laufe der Kampagne können wir für sie oder auch für andere Gruppierungen wie etwa Outcasts Missionen erledigen und so ihr Vertrauen gewinnen.



Eigentlich sollte Breakpoint auch eine Art Survival-Spiel sein. Am Ende müssen wir aber nur unsere Wunden heilen und gelegentlich Wasser trinken.

Atmosphärenkiller
Auf unserer Flucht belauschen wir die feindlichen Soldaten bei ihren Gesprächen und bekommen auch unseren Widersacher Cole D. Walker und seine kaltblütige Seite kurz zu sehen, als er ohne Gnade einen unserer verletzten Kameraden erschießt. Diese Momente erwecken den Eindruck, dass wir uns auch in den nächsten vierzig Spielstunden auf ein atmosphärisches Abenteuer gefasst machen sollten, in dem wir uns gegen eine kaum zu bezwingende Übermacht stellen müssen.

Doch bereits im Hauptquartier der Erewhon werden wir eines Besseren belehrt. Mit uns sind an die zwanzig andere Spieler in der Basis unterwegs und holen sich dort gerade neue Missionen ab oder kaufen neue Ausrüstung ein. Wie bitte? In Ghost Recon: Breakpoint sollten wir doch die einzige Hoffnung der Inselbewohner sein und nicht noch zig andere Spieler? Warum die Entwickler sich für diesen Community-Hub entschieden haben, können wir – zumindest aus dramaturgisches Sicht – nicht nachvollziehen. Der Gedanke, dass wir ja eigentlich auf uns alleine gestellt sind, aber wir trotzdem die Alter-Egos von zig anderen Spieler in der Basis zu sehen bekommen, zerstörte unsere Immersion fürs Erste – aber noch nicht endgültig.

Als wir ein wenig über das Feature nachgedacht haben, bekamen wir eine Idee: Ubisoft möchte mit dem Feature wohl die kosmetischen Gegenstände bewerben, die wir im Spiel auch gegen Echtgeld kaufen können. In Breakpoint leisten wir uns neben Waffenplänen auch optische Ausrüstungsgegenstände wie Hüte oder Hosen, die uns weder im Multi- noch im Singleplayer-Modus spielerisch großartig voranbringen, aber eben in den Augen mancher cool aussehen. Während unserer Tests wurden XP-Booster abgeschaltet, die man ebenfalls gegen einige Euro kaufen konnte. Sie waren unserer Meinung nach auch das Einzige, das wir als etwas unfair angesehen haben. Mit den zusätzlichen Erfahrungspunkten lässt sich die Kampagne zum Beispiel etwas schneller zu Ende spielen, weil man nicht auf die XP aus diversen, eher langweiligen Nebenmissionen angewiesen ist. Die


Bevor wir eine feindliche Basis infiltrieren, sollten wir mit einer Drohne Ausschau nach Gegnern halten.


Die Insel Aurora bietet neben schneebedeckten Bergen und sumpfigen Dschungeln eine richtig große Stadt. Leider wirkt die Metropole aber alles andere als lebendig.

In einigen Missionen müssen wir auch Fahrzeuge einsetzen. Hier sollen wir mit einem Helikopter gegen feindliche Basen vorgehen und müssen uns nebenher auch mit angreifenden Hubschraubern beschäftigen.

freischaltbaren Skills gibt es übrigens nicht im Mehrspielermodus. Zwar spielen wir mit demselben Charakter sowohl im Single- als auch Multiplayer-Modus, jedoch ist im Letzteren nur die Ausrüstungsstufe relevant. Ubisoft selbst hat die XP-Booster damit begründet, dass Spieler, die sich Breakpoint erst zu einem späteren Zeitpunkt kaufen, auf diese Weise schnell aufholen können. Dass sie dann doch schon zum Release enthalten waren, soll ein Fehler gewesen sein. Wir fragen uns aber ein wenig, was denn die zusätzlichen Erfahrungspunkte neuen Spielern bringen sollen, wenn nicht einen etwas weniger nervigen Abschluss der elendig langen Kampagne.

Zu einfach

Im Hauptquartier der Erewhon bekommen wir dann unsere erste Hauptmission. Wir sollen Inselbewohnern zur Hand gehen, die gerade das Eiland mit einem Schiff verlassen wollen. Als wir bei ihnen ankommen, wird ihr Schiff von einem Drohnenschwarm attackiert. Obendrein greifen einige Wolves die Zivilisten an und uns bleibt nur übrig, uns der Gefahr zu stellen. Dank unseres ungemein zielgenauen Sturmgewehrs konnten wir die Feinde im Nu ausschalten und fragten uns deshalb, ob die erste richtige Hauptmission extra sehr leicht ausfällt oder ob das gesamte Spiel wegen unseres schlagkräftigen Arsenals zu simpel ist.

Nach diversen weiteren Missionen müssen wir leider sagen, dass das Spiel auch später nicht wirklich schwer wird – es sei denn, man entscheidet sich für den Schwierigkeitsgrad „extrem“. Für die allermeisten Missionen müssen wir mit einem Fahrzeug – am besten mit einem Helikopter – einige Kilometer zum Zielgebiet fahren, dort mit einer Aufklärungsdrohne alle Gegner markieren und danach versuchen, möglichst unbemerkt an den Wachen vorbeizuschleichen. Falls wir dann doch auffallen – was uns recht häufig passierte –, sucht man sich einen Raum mit nur einem Eingang aus und verschanzt sich dort. Die KI der Gegner ist derart miserabel, dass die Feinde uns dann nacheinander angreifen wollen und so sehr einfach über den Jordan geschickt werden. Wegen der schwachen KI spielen dann auch neue Gadgets kaum eine Rolle. Wozu sollten wir an einer beliebigen Stelle einen Zaun aufschneiden, wenn wir die Feinde sowieso keine große Gefahr darstellen? Auch das frische Lagerfeuersystem wirkt aufgesetzt und unnötig. Wenn wir unsere Wunden eh mit einer Spritze heilen können, wozu sollen wir uns ein wenig Schlaf gönnen und so einen Widerstandsbonus bekommen? Das Gleiche trifft auf die ganzen Ausrüstungsteile, mit denen wir im Laufe der Kampagne förmlich zugeschüttet werden. Wozu braucht



Unsere Waffen sind derart genau, dass wir eigentlich kaum daneben schießen können.



Für den Spielspaß macht es keinen großen Unterschied, ob man alleine oder im Koop-Modus die Missionen absolviert.



Im Laufe der Kampagne sammeln wir unglaublich viel Loot ein. Spielerisch bringt uns das aber kaum voran.

man ein noch besseres Gewehr, wenn man bis auf die Drohnen alle Feinde mit wenigen Schüssen ausschaltet? Die Ausrüstungsstufe spielt unserer Meinung nach nur im Mehrspielermodus eine Rolle. Das ist aber eigentlich eher schlecht, denn Spieler, die sich lieber mit den scharfschützenlastigen PvP-Gefechten beschäftigen möchten, werden dazu genötigt, auch die Kampagne zu spielen, damit sie Loot einsammeln und so ihre Ausrüstungsstufe verbessern.

Immer online

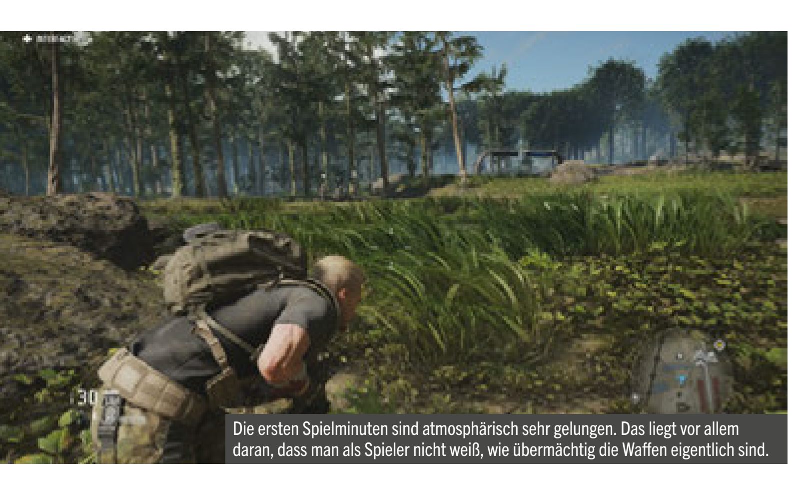
Insgesamt bekamen wir den Eindruck, dass sowohl die Missionen als auch die Handlung nicht wirklich von Belang sind. Vielmehr ist die Kampagne von Ghost Recon: Breakpoint eine große Beschäftigungstherapie, die weder mit bemerkenswerten Missionen noch mit einer lebendigen Spielwelt auftrumpft. Die Handlung verliert sich bereits nach wenigen Stunden in Klischees und kann auch nicht durch eine mehr gewollte als gekonnte überraschende Wendung überzeugen. Das Missionsdesign hingegen bietet auf dem Papier zwar viel Abwechslung, aber da die KI derart schwach ausfällt, stellt sie nie eine große Herausforderung dar.

Was uns zudem ein wenig gestört hat, ist die zwingende Online-Anbindung. Auch wenn wir Breakpoint nur im Einzelspielermodus spielen möchten, müssen wir jederzeit mit den Uplay-Servern verbunden sein. Das ist zwar logisch, da unser Kampagnenfortschritt auch für die Mehrspielergefechte von Belang ist, aber vor allem dann nervig, wenn mal wieder die Server gewartet werden und wir deshalb für eine Stunde pausieren müssen. Ob Ubisoft die Kampagne tatsächlich vordergründig als Koop-Erfahrung ausgelegt hat, können wir schwer sagen, obwohl die Entwickler genau das behaupten. Wir haben einige Missionen mit drei anderen Spielern gespielt und müssen sagen, dass es uns nicht mehr, aber auch nicht weniger Spaß gemacht hat als alleine. Für die Handlung wirkt es jedenfalls komisch, wenn statt einer Hoffnung für die gesamte Insel dann doch gleich vier Soldaten unterwegs sind, um die Bewohner vor den Schärgen von Cole D. Walker zu retten.

Scharfschützenfest

Mit dem Mehrspielermodus waren wir auch nicht wirklich zufrieden. Zwar gibt es einige kluge Ideen für die kompetitiven 4v4-Gefechte, aber am Ende arten sie fast immer in Scharfschützenduelle aus. Zum Beispiel schrumpft das Kampfgebiet mit der Zeit, was dafür sorgen soll, dass Camper das Nachsehen haben. Doch in den von uns gespielten Partien änderte das so gut wie nichts daran, dass diejenigen, die zuerst ihre sichere Stellung verließen, gnadenlos von feindlichen Snipern abgeschossen wurden. Nach rund zwanzig Runden bekamen wir das Gefühl, dass alle Partien nach ähnlichem Schema abliefen, und waren entsprechend wenig motiviert, den Ghost-War-Modus weiterzuspielen.

Am Ende macht Ghost Recon: Breakpoint unserer Meinung nach den Fehler, dass es weder Fisch noch Fleisch ist. Die Einzelspielerkampagne ist zwar lang, aber wirkt mitunter wie eine Beschäftigungstherapie und zugleich wie ein notwendiges Übel, das man gespielt haben muss, damit man die richtige Ausrüstung für die Mehrspielergefechte hat. Der Ghost-War-Modus kann sich wiederum nicht gegen Genregrößen wie etwa Rainbow Six: Siege behaupten und versinkt so ein wenig in der Bedeutungslosigkeit. Hier müssen wir sagen, dass Ubisoft sich statt für eine eierlegende Wollmilchsau lieber für einen reinen Mehr- oder Singleplayer-Titel hätte entscheiden sollen. Ghost Recon: Breakpoint schafft es nämlich weder durch seine Kampagne noch durch die Multiplayer-Partien so recht zu überzeugen. Ein schlechtes Spiel ist es deshalb nicht unbedingt, die bekannte Ubisoft-Open-World-Formel funktioniert hier auch stellenweise, aber längst nicht so gut wie etwa noch in Far Cry 4 oder Assassin's Creed: Origins. ❑



Die ersten Spielminuten sind atmosphärisch sehr gelungen. Das liegt vor allem daran, dass man als Spieler nicht weiß, wie übermächtig die Waffen eigentlich sind.

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

„Schade, Breakpoint ist weder Fisch noch Fleisch."

Was habe ich mich noch auf die Fortsetzung von Ghost Recon: Wildlands gefreut. Mit einer noch größeren Spielwelt, allerlei neuen Gadgets, einem ausgewachsenen Loot-System und spannenden Mehrspielergefechten hatte Ubisoft Paris so einiges im Gepäck, das mir auf dem Papier mehr als gut gefiel. Beim Test von Breakpoint musste ich aber leider feststellen, dass die Entwickler nicht so richtig entscheiden konnten, ob ihr Spiel nun eine grandiose Einzelspielererfahrung sein soll oder doch ein Loot-Shooter im Stile von The Division 2. Die belanglos einfachen Missionen und die klischeehafte Handlung haben mich zumindest nicht vom Hocker gerissen. Vielmehr hatte ich stets das Gefühl, dass ich den Einzelspielermodus nur deshalb spielen muss, damit ich für die Mehrspielergefechte gut ausgerüstet bin. Da mir aber die Ghost-War-Partien aufgrund der Scharfschützenduelle kaum Spaß machen, hätte ich mir eigentlich die Mühe sparen können und die Kampagne nicht zwingend zu Ende spielen müssen. Das ist wirklich schade, denn Potenzial hat Ghost Recon: Breakpoint eigentlich mehr als genug, nur merkt man der Ausführung an, dass sie weder Fisch noch Fleisch ist.

PRO UND CONTRA

- ➕ Großer Umfang
- ➕ Optionaler Koop-Modus
- ➕ Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade
- ➕ Viele hilfreiche Tutorials
- ➕ Wunderschöne Landschaften
- ➕ Viele unterschiedliche Missionstypen
- ➖ Sehr schwache Gegner-KI
- ➖ Man muss auch für die Kampagne online sein
- ➖ Austauschbare Handlung trotz Hollywood-Komponente
- ➖ Mehrspielermodus zu sniperlastig
- ➖ Loot eigentlich unnötig
- ➖ Einige Grafik-Bugs
- ➖ Die Spielwelt ist zwar riesig, wirkt aber nicht lebendig



John Wick ist im Spiel ebenso eine Ein-Mann-Armee wie in den Kinofilmen.

John Wick **Hex**

Genre: Taktik
Entwickler: Bithell Games
Hersteller: Good Shepherd Entertainment
Termin: 08. Oktober 2019
Preis: 15,99 Euro
USK: ab 18 Jahren

Von: Philipp Sattler

Wenn John Wick zur Waffe greift, dann sind schnelle Action und viele tote Bösewichte garantiert. Aber funktioniert das auch in einem taktischen, zeitbasierten Actiontitel?

Was in den 1980er-Jahren Stallone und Schwarzenegger waren, ist in der jüngeren Vergangenheit Keanu Reeves alias John Wick. Ohne viele Worte kämpft sich der Protagonist der Filme mit einer Mischung aus Martial Arts und gezieltem Schusswaffeneinsatz durch Unmengen von Gegnern auf der Jagd nach seiner persönlichen Rache oder anderen Zielen, die eigentlich nur als eher irrelevante Hintergrundgeschichte herhalten müssen. Der Fokus der Filme liegt ganz klar auf der schnellen und gut choreografierten Action. In die gleiche Kerbe schlägt auch John Wick Hex. Begleitet von einer Story, die sich in zwei Sätzen zusammenfassen lässt, ziehen wir als John Wick los, prügeln und ballern uns durch insgesamt sieben Gebiete und schalten dabei mehr Feinde aus als Rambo in seinen besten Zeiten. Zeitlich ist John Wick Hex im Übrigen vor den Filmen angesiedelt und auch bevor er seine spätere Frau Helen kennenlernt.

Zeitbasiertes Action-Spiel

Auf den ersten Blick erinnert die Spielmechanik von John Wick Hex an ein klassisches rundenbasiertes Spiel à la X-COM. Ihr bewegt euren Helden per Mausklick über die Karte, die in einzelne Felder aufgeteilt ist. Auch das Angreifen von Gegnern, Nachladen der Waffe oder Verbinden von Wunden wird wie in einem rundenbasierten Spiel gestartet. Allerdings gibt es in John Wick Hex gar keine Runden. Stattdessen kostet euch jede Aktion, jede Bewegung und jeder Schuss Zeit. Entscheidet ihr euch für eine Aktion, dann läuft das Spiel, das sonst quasi im „Pause“-Modus ist, in Echtzeit ab. Ist die Aktion vorüber, pausiert das Spiel erneut und ihr startet die nächste Aktion. Taucht ein Gegner im Blickfeld von John Wick auf, dann pausiert das Spiel sofort, damit ihr reagieren könnt. Wie lange eine ausgewählte Aktion dauert, erkennt ihr anhand eurer Zeitleiste, die stets oben im Interface angezeigt wird.

Während ihr eure Aktionen durchführt, handeln natürlich auch die zahlreichen Feinde, die in dem Gebiet verteilt sind. Wählt ihr einen Gegner an, dann seht ihr auch dessen Zeitleiste parallel zu eurer. Bereitet der Gegner gerade eine Aktion vor, so bekommt ihr die



Die Action in John Wick Hex findet in der Regel auf engstem Raum statt.

Anhand der Zeitleiste seht ihr bei eurer Auswahl, welche Aktion zuerst ausgeführt wird.

ebenfalls angezeigt und könnt beispielsweise erkennen, ob sich euer Schuss in dessen Richtung aus dem Lauf löst, bevor er seine Fäuste zum Schlag erhoben hat. Mit diesen Informationen handelt ihr dann entsprechend. Reicht die Zeit nicht, um beispielsweise im Nahkampf den ersten Schlag auszuteilen, dann wählt ihr lieber die Aktion Parieren. Sie verursacht zwar weniger Schaden, geht aber schneller und unterbricht die aktuelle Aktion des Gegners. Anschließend schlagt ihr selber zu oder benutzt aus kürzester Entfernung eure Waffe. Per Überwältigen verursacht ihr mehr Schaden und könnt gleichzeitig eure Position rund um den Gegner verändern. Mit Schubsen bewegt ihr euch zusammen mit dem Gegner vorwärts, um beispielsweise aus der Schussbahn eines anderen Feindes zu gelangen.



Die Hintergrundgeschichte ist sehr simpel gehalten und hat nichts mit einem Hund zu tun.

Stehende Ziele sind leichte Ziele

Während ihr im Nahkampf euren Gegner weder mit Parieren, Schubsen, Ausschalten oder Schlagen verfehlen könnt, ist ein Treffer aus der Entfernung nur selten garantiert. Ob ihr nun schießt, oder eure Waffe nach dem Gegner werft (was schneller geht, weniger Schaden verursacht, aber den getroffenen Feind kurz handlungsunfähig macht), ihr bekommt stets eine prozentuale Trefferchance angezeigt. Sie ist abhängig von mehreren Faktoren. Kniet ihr, dann trefft ihr mit höherer Wahrscheinlichkeit. Ist das Ziel dagegen weit entfernt oder in Bewegung, dann sinkt die Trefferchance schnell erheblich. Das sorgt dafür, dass der Versuch, die Gegner permanent auf Distanz zu halten, reichlich uneffektiv ist. Zumal euch irgendwann auch die Munition ausgehen wird. Denn die liegt im Gegensatz zu anderen Actionspielen nicht überall herum. Ist eure Waffe leer und euer Ersatzmagazin aufgebraucht, dann müsst ihr euch auf den Nahkampf verlassen oder ihr klaubt die Waffen von ausgeschalteten Feinden auf. Aber nur Nahkampf wird ebenfalls schwierig. Denn Nahkampfaktionen kosten euch Fokuspunkte. Sind sie leer, kann John keine Attacken mehr starten. Durch Neu Fokussieren könnt ihr die Punkte zwar wieder aufladen, diese Aktion dauert aber einige Sekunden. Wem mitten im Kampf die Punkte ausgehen, der darf sich schon mal die Musik für die eigene Trauerfeier überlegen, während die Gegner Kleinholz aus ihm machen.

John Wick gegen eine Übermacht

Im Eins-gegen-Eins sind die wenigsten Gegner ein Problem für John, da seine Reaktionen denen anderer Kämpfer überlegen sind. Er braucht also weniger Zeit, um einen Schuss oder einen Angriff mit den Fäusten einzuleiten. Blöderweise treten die Halunken in der Regel als Rudel auf und sind wenig zimperlich. Auf einen Nahkampf könnt ihr euch also nicht einlassen, während wenige Meter weiter jemand mit der Waffe auf euch zielt. Es gilt also, die verschachtelten Levels zu eurem Vorteil einzusetzen und euch durch Schubsen und Ausschalten von Gegnern immer so zu positionieren, dass ihr die Feinde einen nach dem anderen beseitigt, ohne dabei von anderen aufs Korn genommen zu werden. Leider hilft es nichts, den Körper des Gegners in die Schussbahn zu bringen. Wer sich verstecken will, der muss das hinter massiv gebauten Wänden oder anderen Hindernissen tun.

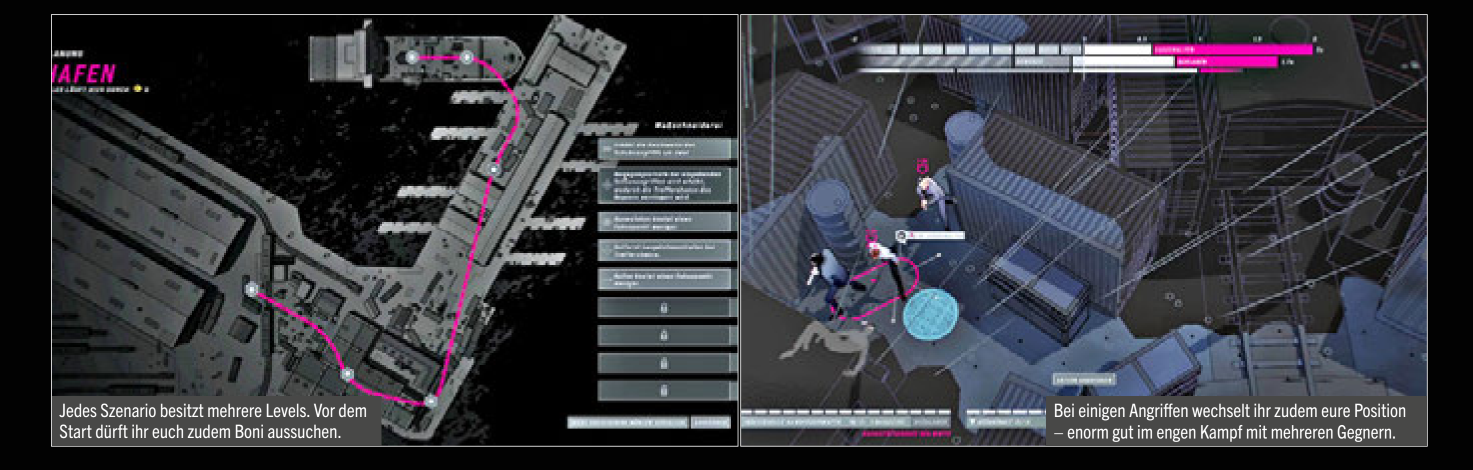
Kurze Kampagne

Mit dem Einsatz eurer Fäuste und Waffen gilt es nun, der Handlung zu folgen und euch durch sieben Szenarien zu kämpfen, die jeweils in mehrere kleine Levels aufgeteilt sind. Ihr startet stets mit eurer eigenen Waffe, inklusive eines Ersatzmagazins, sowie zwei Verbänden, mit denen ihr im Laufe des Szenarios eure Lebenspunkte wieder herstellen könnt. In einigen Szenarien dürft ihr zudem ganz im Stile des echten John Wick zuvor Waffen oder zusätzliche Verbände in bestimmten Levels verstecken, die euch dann dort zur Verfügung stehen. Denn während eines Szenarios füllen sich weder eure Verbände, noch eure Trefferpunkte oder die Munition selbstständig wieder auf. Wer also im ersten Level schon seine Verbände verbraucht, der muss im weiteren Verlauf sehr viel Vorsicht walten lassen. Auch eure eigene Waffe wird irgendwann leer sein. Glücklicherweise lassen aber eure Gegner jeder Menge Schusswaffen fallen, die ihr verwenden könnt.

Die gesamte Kampagne und damit die Geschichte des Spiels wird zudem zwischen den Szenarien von Zwischensequenzen begleitet. Darin erfahren wir, dass Winston und Charon, der Besitzer und Concierge des aus den Filmen bekannten Continental Hotels, von einem unbekannten Antagonisten namens Hex gekidnappt wurden. Jener Hex erzählt den beiden parallel zu unserem Spielfortschritt, was vor sich geht. So erfahren wir nach und nach, auf welcher Mission sich unser Baba Yaga eigentlich befindet.

Hoher Schwierigkeitsgrad

Was zu Beginn noch nach wenig Tiefgang aussieht, liegt einzig am niedrigen Schwierigkeitsgrad des Tutorials. Die Anforderungen an euch steigen aber bereits am Ende



Jedes Szenario besitzt mehrere Levels. Vor dem Start dürft ihr euch zudem Boni aussuchen.

Bei einigen Angriffen wechselt ihr zudem eure Position – enorm gut im engen Kampf mit mehreren Gegnern.

Habt ihr einen Level erfolgreich absolviert, könnt ihr euch euren Durchlauf anschauen – ohne die Pausen zum Nachdenken.

des ersten und im zweiten Szenario massiv an und erfordern das Denken über den nächsten Schritt hinaus. Die KI ist zwar nicht besonders helle, dank der zahlentechnischen Überlegenheit der Gegner kommt ihr aber mehr als einmal in Situationen, wo ihr ohne strategisches Vorgehen schnell die Segel streichen müsst. Gegen Ende der Kampagne wird es so knackig, dass es teilweise frustrierend werden kann. Das liegt aber auch an den vielen, unfair gescripteten Events. Beispielsweise fallen euch Gegner durch Türen in euren Rücken, wobei ihr es hören könnt, wenn sich irgendwo eine Tür öffnet und wieder schließt. Oder es erscheinen ganze Heerscharen an Gegnern, sobald ihr den Knopf für den Fahrstuhl betätigt. Vollkommen unabhängig, ob ihr vorher den kompletten Level abgesucht oder gar stundenlang gewartet habt. Von jetzt auf gleich seid ihr umzingelt und habt hoffentlich genug Lebenspunkte und Munition in eurer Wumme. Verschiedene Schwierigkeitsgrade sucht ihr übrigens vergeblich.

Wer es dennoch etwas schwerer haben will, für den gibt es den beschleunigten Spielmodus. Der ist per se zwar nicht schwerer, aber ihr habt jeweils nur fünf Sekunden Zeit zu überlegen, was ihr als Nächstes machen wollt. Wählt ihr in der Zeit nichts aus, dann startet automatisch die Aktion Warten, die 0,2 Sekunden Zeit verstreichen lässt. Im Getümmel eines Kampfes ist das eine halbe Ewigkeit.

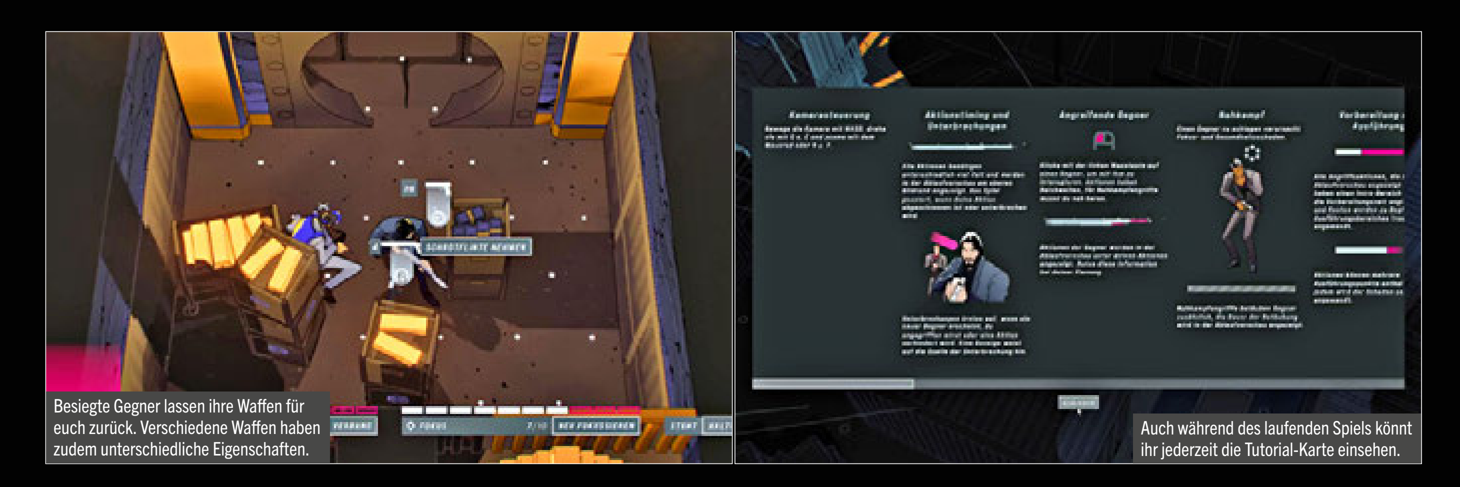
Waffen und Fokuspunkte

Obwohl John immer mit der gleichen Pistole in ein Szenario startet, kann er unterwegs die Waffen ausgeschalteter Feinde aufnehmen und verwenden. Die haben ganz unterschiedliche Vor- und Nachteile. So verursachen Schrotflinten deutlich höheren Schaden, haben aber eine kurze Reichweite. Sturmgewehre hingegen können durch den halben Level feuern, die Zeit fürs Zielen und Anlegen ist aber höher als bei einer halbautomatischen Pistole. Welche Waffe ihr vom Boden aufklaubt, hängt also nicht nur damit zusammen, in welcher noch die meisten Kugeln sind, sondern auch damit, was ihr als Nächstes vorhabt. Ist der nächste Levelabschnitt eng und verwinkelt, ist die kleine Uzi besser geeignet als der schwere Karabiner. Die richtige Strategie geht also über den direkten Kampf hinaus.

Zudem müsst ihr stets ein Auge auf eure Fokuspunkte haben. Sie verbrauchen sich durch den Einsatz von Nahkampfaktionen. Auch schnelle Rollen, um aus der Hocke heraus eure Position zu wechseln, benötigen Fokuspunkte. Sind sie leer, bleibt euch im Nahkampf nur noch der einfache Schlag, mit dem ihr aber schnell an eure Grenzen stoßt. Daher müssen sich die Fokuspunkte durch Neu Fokussieren wiederaufbauen. Das kostet aber, ihr habt es erraten, Zeit. Ihr könnt es also nicht mal eben zwischen den Angriffen tun, sondern braucht dafür etwas Luft. Ähnlich wie fürs Nachladen eurer Standardwaffe oder das Anlegen von Verbänden.

Kurze, eintönige Kampagne

So gut sich das auch anhört und so viel Spaß die Kämpfe auch machen, fehlt doch ein wenig Abwechslung. Zwar gibt es unterschiedliche Gegner, in der Regel unterscheidet ihr bei eurer Vorgehensweise aber nur zwischen bewaffnet und unbewaffnet. Den Einfluss, den beispiels-



Besiegte Gegner lassen ihre Waffen für euch zurück. Verschiedene Waffen haben zudem unterschiedliche Eigenschaften.

Auch während des laufenden Spiels könnt ihr jederzeit die Tutorial-Karte einsehen.


In gebückter Haltung schießt John genauer und gibt ein kleineres Ziel ab. Allerdings kann er so keine Nahkampfangriffe ausführen.

wiese Kampfkünstler mit mehr Lebenspunkten oder Schwergewichte mit ihren Schusswesten haben, ist zu gering. Auch die Levels sind wenig abwechslungsreich. Stimmungsvoll und musikalisch passend untermalt zwar, aber eben doch immer das Gleiche. Hier hätten ein paar Levels, die sich stärker vom Rest abheben, gutgetan. Auch Geheimnisse oder alternative Wege innerhalb der einzelnen Abschnitte sucht man vergebens.

Ein paar mehr Szenarien hätten es ebenfalls durchaus sein dürfen. Wer in strategischen Actiontiteln halbwegs bewandert ist, der erreicht den Abspann in deutlich weniger als zehn Stunden. Wer hingegen Perfektionist ist, und alle Ziele erreichen will, die das Spiel einem vor die Nase hängt, der braucht etwas länger. Denn ein komplettes Szenario in der vorgegebenen Zeit oder ohne den Einsatz von Verbänden zu absolvieren, ist nicht eben die einfachste Übung. Dabei hilft es natürlich, dass ihr jegliches Level des Szenarios so lange wiederholen könnt, bis ihr zufrieden seid. Bereits abgeschlossene Szenarien könnt ihr ebenfalls erneut besuchen.

Replay-Funktion

Habt ihr einen Level erfolgreich gemeistert, dann geht es direkt weiter in den nächsten Abschnitt des Szenarios. Es sei denn, ihr wollt eure Heldentat noch einmal in bester Kinomanier sehen. In dem Fall gibt es die Wiederholung-Funktion. Dieses Feature ist unglücklich übersetzt, da man es schnell mit dem Wiederholen des Levels verwechseln kann. Allerdings handelt es sich dabei nur um ein erneutes Ansehen des eben Erreichten. Ihr bekommt euren kompletten Durchlauf aus verschiedenen Kamerawinkeln ähnlich wie auf der Leinwand präsentiert. Die vielen Pausen, in denen ihr überlegt habt, welche Aktion am meisten Sinn ergeben würde, werden dabei natürlich übersprungen. So bekommt ihr quasi eine kurze Cut-Sequenz, wie ihr als John Wick die Feinde reihenweise ausschaltet.

Technische Probleme

John Wick Hex erscheint in seinem ganz eigenen Grafik-Stil, der einem gefallen kann oder auch nicht. Die Elektromusik ist passend zur Action, unterscheidet sich von Szenario zu Szenario und wirkt wenig aufdringlich. Das Gleiche gilt für die Soundeffekte, die etwas arg repetitiv sind. Zudem leidet die von uns gespielte Release-Version unter einigen technischen Mängeln, die uns das eine oder andere Mal dazu zwangen, einen Level neu zu starten. Meist ließen sich schlicht keine Aktionen mehr durchführen, was ein Weiterkommen verhinderte. Den gleichen Bug haben offenbar aber auch unsere KI-Kontrahenten hin und wieder. Denn mehrfach begegneten uns Feinde, die stur auf der Stelle stehen blieben, ohne auf uns zu reagieren oder sich zu wehren. Einige der Animationen wirken ebenfalls, als hätten sie noch ein paar Tage mehr Politurarbeiten vertragen können, was den Spielspaß aber kaum mildert. ❑

MEINE MEINUNG

Philipp Sattler



„Taktische Action vom Feinsten – aber ohne Langzeitspaß"

Die Idee, Taktik-Action rundenbasiert statt zeitbasiert ablaufen zu lassen, hat mich beim ersten Hören nicht wirklich vom Hocker gerissen. Zu sehr bin ich Fan der alten XCOM-Teile und deren Spielmechanik. Als ich bereits auf der E3 aber das erste Mal Hand anlegen durfte, änderte sich meine Meinung. Die zeitbasierte Variante bietet deutlich mehr Tiefgang und mögliche Nuancen, von denen die Entwickler aber leider nur wenige aufgegriffen haben. Dennoch sorgt John Wick Hex für einige Stunden Unterhaltung. Es macht einfach Spaß, in engem Getümmel und umringt von Gegnern eine Aktion nach der anderen auszuführen und den Feinden durch elegantes Positionieren immer einen Schritt voraus zu sein. Dazu noch die stimmige Musik und Optik und schon sind einige Spielstunden garantiert. Allerdings auch nicht viel mehr. Langzeitmotivation kann das Spiel kaum auslösen. Dazu sind die Kämpfe zu gleich, die Gegner zu einfältig und die Levels zu ähnlich. Aber zehn bis zwölf Stunden Spielspaß finde ich für den Preis durchaus in Ordnung, sofern man mit einem sehr hohen Schwierigkeitsgrad klarkommt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Innovatives, zeitbasierte Kampfsystem
- ➕ Spannendes Ressourcenmanagement
- ➕ Hoher Taktikanteil: Vorausdenken wird belohnt
- ➕ Stylishe Optik
- ➕ Zwischensequenzen im Graphic-Novel-Stil
- ➕ Guter Elektrosoundtrack
- ➖ Sehr seichte Hintergrundstory
- ➖ Sehr repetitive Spielmechanik
- ➖ Wenig verschiedene Gegnertypen




Attackieren euch die Gegner von beiden Seiten, dann bekommt sogar John Wick ein Problem.

Ganz im Stil der Filme könnt ihr dem Gegner eure Waffe an den Kopf werfen und ihn so kurz kampfunfähig machen.

Grid möchte Spielern Rennsport der Extraklasse bieten.

Grid

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Codemasters
Termin: 11. Oktober 2019
Preis: 50 Euro
USK: ab 0 Jahren

Von: Maci Naeem Cheema

Mit dem Soft-Reboot Grid hat Codemasters eine Mission: die Marke zu alter Stärke zurückführen. Ob das gelingt, klären wir im Test!

Der neue Titel des britischen Rennspielgaranten Codemasters hört auf den Namen Grid. Bei dem Arcade-Racing-Simulator handelt es sich nicht um eine neue Marke – manch einer mag dies vielleicht aufgrund des fehlenden Wort- und Zahlenanhangs denken. Nein, die Grid-Reihe gehört seit nunmehr 10 Jahren zu den bedeutenden Namen der Rennspielwelt. Den bisher größten Erfolg konnte die Reihe mit dem 2008 veröffentlichten Erstling Race Driver: Grid verbuchen. Der über zehn Jahre alte Titel konnte damals eine große Anhängerschaft um sich scharen.

Ein Hauptgrund für den Erfolg war die sich so natürlich anfühlende Verschmelzung eines Arcade-Racers mit einer Rennsimulation. Das Spiel bot einen selbst für Genre-Neulinge angenehmen Einstieg und ein anspruchsvolles und intensives Fahrgefühl, welches ein wenig an Simulationsgrößen wie Gran Turismo oder Forza Motorsport erinnerte. Für positives Feedback sorgten auch das realistische Schadensmodell, die vielen unterschiedlich zu steuernden Boliden und die zur damaligen Zeit beeindruckende Grafik. Grid, das Soft-Reboot der Reihe, möchte das Gefühl des Originals ins Jahr 2019 transportieren. Ob das gelingt und heute neben modernen Racing-Titeln wie Forza Horizon überhaupt funktioniert?

Augen auf die Straße!

Grid möchte alte Stärken wieder neu entfachen und Racing-Anhängern Fahrspaß der Extraklasse bieten. Um das bestmöglich umzusetzen, konzentriert sich Codemasters auf die Grundpfeiler der Faszination Rennsport. Ein wichtiger Kernpunkt sind spannende Zweikämpfe, die das gesamte Talent eines Fahrers beanspruchen. Duelle im Rennsport sind knallhart. Ein neues Feature, mit dem Grid auftrumpfen möchte, ist das Nemesis-System, welches genau bei diesem Punkt für mehr Realismus und Action auf der Strecke sorgen möchte. Insgesamt bietet das Racing Game 400 verschiedene KI-Fahrer, jeder mit eigener Persönlichkeit und speziellen Skills. Der größte Name unter den Fahrern ist sicherlich Fernando Alonso, zweifacher F1-Weltmeister, der mit seinem E-Sports-Team „FA Racing Logitech G“ im Spiel vertre-



Ups, bei Rennunfällen wie diesem hilft die beliebte Rückspielfunktion.

Das Schadensmodell ist eine der großen Stärken von Grid.

Geben wir einem anderen Fahrer zu viel Saures, dann endet das schnell in einer Rivalität.

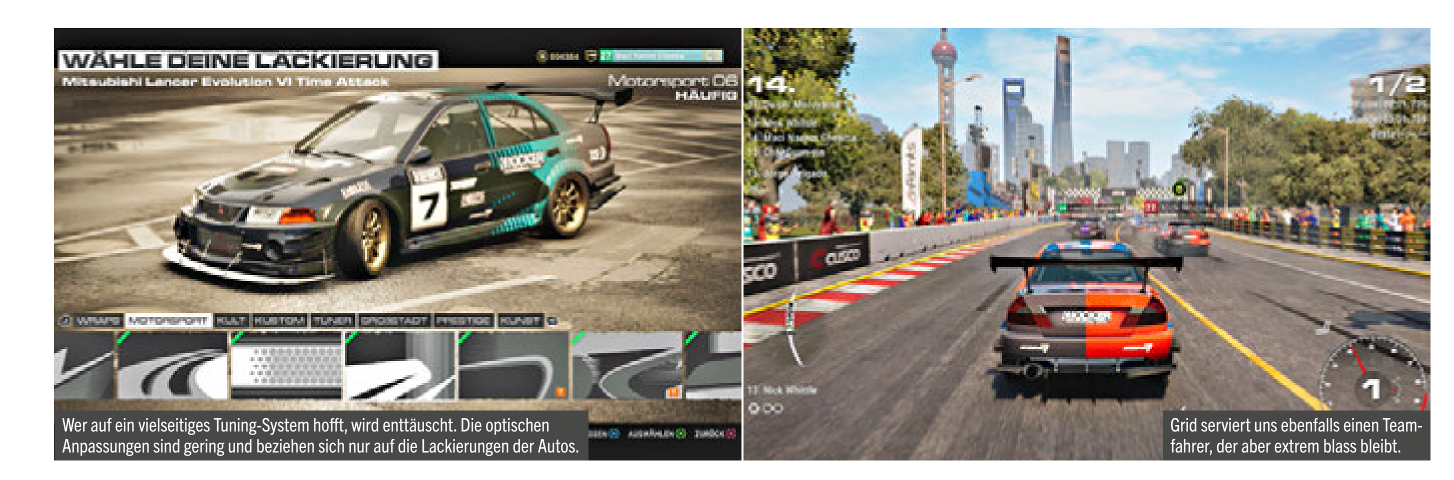
ten ist. Verscherzen wir es uns mit einem dieser 400 Fahrer auf der Strecke, rammen ihn einmal zu oft oder drängen ihn gar von der Piste, dann werden wir das mit Sicherheit kurz darauf zu spüren bekommen.

Meldet unser Renningenieur nämlich einen Fahrer als Nemesis, dann wird es deutlich schwieriger, intensiver und aggressiver im Zweikampf zur Sache gehen. Mehrfach während unserer Testzeit hatten wir ordentlich zu kämpfen, um einem oder mehreren Nemesis-Fahren Paroli zu bieten. Ebenfalls gibt es Teamkollegen, die aber auffällig blass bleiben. Wir können zwar teilweise die Strategie der Teamfahrer mitbestimmen, große Auswirkungen zeigen sich dabei aber nicht. Beziehungen zu den unterschiedlichen Fahrern bauen wir leider keine auf, dafür passiert zu wenig abseits der Strecke. Eine verpasste Chance ist ebenfalls, dass sich das Nemesis-System nach jedem gefahrenen Event wieder auf null setzt. Eine Rivalität, die sich über mehrere Rennstrecken und Events weiterentwickelt und aufbaut, hätte für noch mehr Intensität in der Kampagne gesorgt.

Für mehr Faszination auf der Strecke sorgen dafür aber dynamische Rennabläufe. Werden die Fertigkeiten eines Fahrers in einer rennspezifischen Situation ausgereizt, dann endet das gerne mal in der Mauer, der Streckenbegrenzung oder im Heck eines anderen Fahrers. Viel zu oft fährt die KI in Rennspielen wie eine ellenlange Schlange von Rennanfang bis -ende hintereinander her. Da fällt die Arbeit auf, die Codemasters in die Rennabläufe gesteckt hat! Während eines Rennens können wir durch mutige Überholmanöver, sauber gefahrene Rennabschnitte oder das Nutzen vom Windschatten zusätzlich Erfahrungspunkte sammeln. Damit lassen sich unter anderem Autolackierungen und neue KI-Fahrer freischalten. Viele Anpassungsmöglichkeiten bietet Grid aber nicht. Die Lackierungen lassen sich zwar durch Farbauswahl individuell anpassen, auf ein umfangreiches Tuning-System wie bei der Konkurrenz müssen Spieler aber verzichten.

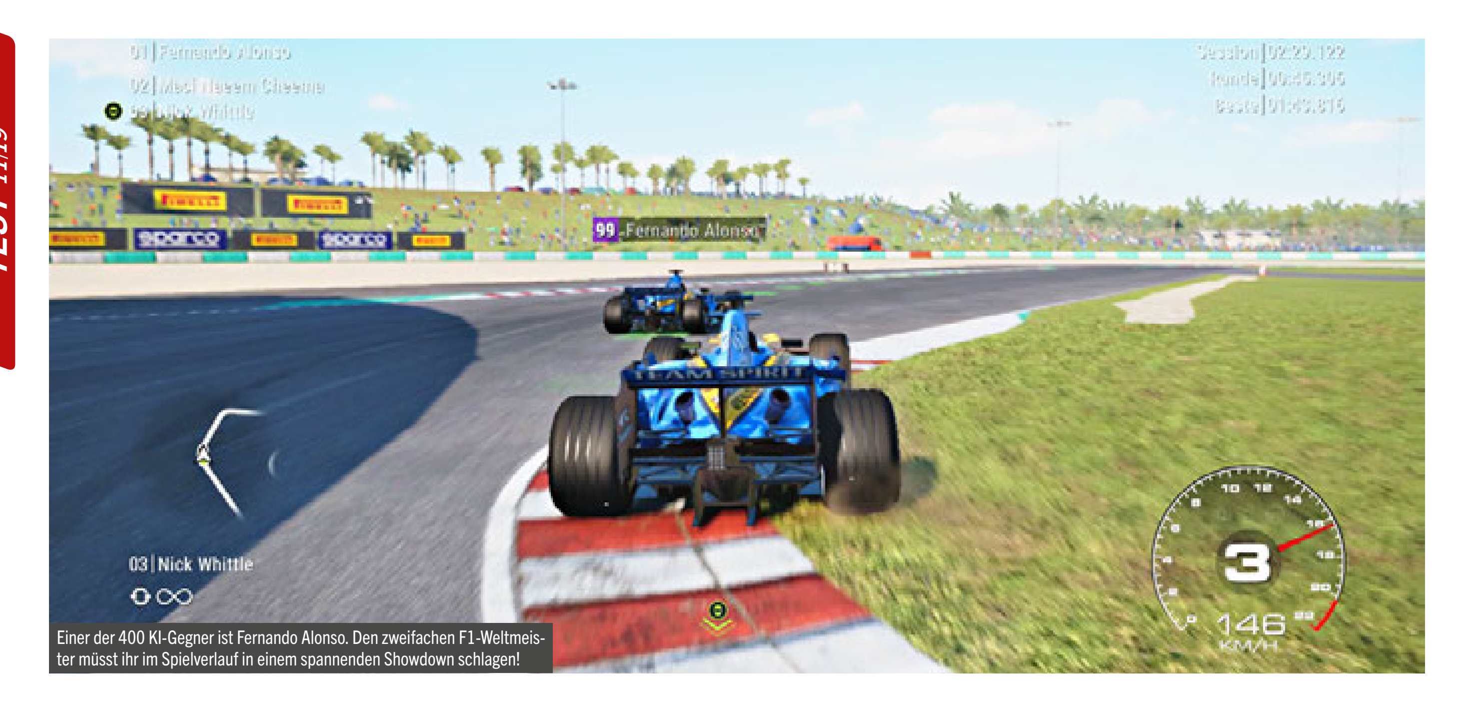
Zwar handelt es sich wie bereits erwähnt bei Grid mehr um einen Arcade-Racer. Der Anspruch bleibt aber dank vieler Einstellungsmöglichkeiten wie der anpassbaren Traktions- und Stabilitätskontrolle sowie dem Schwierigkeitsgrad der KI-Fahrer und weiteren Einstellungen stets hoch – sofern erwünscht. Auch die beliebte Rückspulfunktion darf nicht fehlen und hilft, grobe Fehler während eines Rennens schnell auszubessern. Auf der Strecke glänzt der Arcade-Racer mit enorm gelungenem Fahrzeug-Feedback. Simulationsfans wissen: Unterschiedliche Fahrzeuge verlangen unterschiedliche Fahrstile vom Spieler. Die F1000-Boliden, auch als Formula Jedi Cars bekannt, wollen zum Beispiel mit viel Feingefühl und Genauigkeit über die Strecke gepeitscht werden.

Andere Fahrzeuge brauchen eine starke Hand und viel Gegenlenken, um sich nicht frühzeitig vom Kurs zu verabschieden. Das



Wer auf ein vielseitiges Tuning-System hofft, wird enttäuscht. Die optischen Anpassungen sind gering und beziehen sich nur auf die Lackierungen der Autos.

Grid serviert uns ebenfalls einen Teamfahrer, der aber extrem blass bleibt.



Einer der 400 KI-Gegner ist Fernando Alonso. Den zweifachen F1-Weltmeister müsst ihr im Spielverlauf in einem spannenden Showdown schlagen!

Setup lässt sich zwar in fünf Kategorien anpassen, wirklich tief gehen die Einstellungsmöglichkeiten aber nicht. Der Fuhrpark von Grid umfasst insgesamt 65 lizenzierte Fahrzeuge – das ist überschaubar. Die fahren sich jedoch abwechslungsreich für einen Arcade-Racer. Viele Modi, um die Karren auch wirklich auszukosten, bietet Grid aber leider nicht.

Geringer Umfang, wenig Schnickschnack

Grid präsentiert sich minimalistisch. Zur Verfügung stehen uns drei verschiedene Spielmodi: das freie Spiel, das an die eigenen Wünsche angepasst werden kann, der Multiplayer und die Karriere. Letztere verzichtet vollkommen auf eine Rahmenhandlung. Zwischensequenzen oder eine Zentrale in Form einer Garage, um abseits der Strecke etwas zu erleben, sucht man also vergeblich. Dafür packen die Entwickler insgesamt über 100 Rennevents in verschiedene Rennklassen. Die beinhalten meist zwei bis drei kurze Rennen. Alternativ könnt ihr euch für ein Hotlap-Qualifying entscheiden, das wir euch wärmstens ans Herz legen. Die große Anzahl der Fahrer im Kontrast zu den kurzen Rennen macht es enorm schwierig, vom letzten Startplatz auf das Siegertreppchen zu fahren. Das klingt im ersten Moment vielleicht abschreckend, die verschiedenen Klassen entwickeln aber mit der Zeit einen angenehmen Reiz und legen, wie auch die komplette Spielerfahrung, den Fokus auf die Rennstrecke. Die insgesamt sechs zur Verfügung stehenden Rennklassen beinhalten zum Beispiel Touring, Stock, Tuner, GT oder die „Alonso-Karriere".

Am Ende jeder Rennklasse muss sich der Spieler in einem heißen Finale beweisen. Bei der Alonso-Karriere, in der wir gegen KI-Fahrer des Alonso-E-Sports-Teams fahren, erwartet uns zum Abschluss ein spannender Showdown mit (Überraschung!) Fernando Alonso. Beim Multiplayer liegt die Wahl zwischen simplen Quick-Matches und privaten Sessions, die insgesamt Platz für 15 Fahrer bieten.

Bei den Strecken hält sich Grid ebenfalls zurück. Insgesamt packt Codemasters acht Strecken in das Spielepaket. Darunter finden sich legendäre Racing Tracks wie Silverstone, Indianapolis, Sepang oder der Zheijang Shanghai Circuit. Die acht Strecken sind aufgeteilt in über 80 verschiedene Routen. Das ist zwar nicht sonderlich viel, hat uns aber zu keinem Zeitpunkt wirklich gestört, da sich die Streckenauswahl dafür abwechslungsreich anfühlt. Von engen Straßenkursen bis hin zu professionellen Rennstrecken ist alles dabei. Die Tatsache, dass wir in den unterschiedlichen Rennklassen komplett anders an bereits gefahrene Strecken herangehen müssen, verstärkt ebenfalls den Spielspaß. Natürlich hat Grid auch Content-Pläne für die nächsten Monate in petto: neue Events, eine Handvoll neue Fahrzeuge und einiges mehr. In den Genuss des zusätzlichen Contents kommen aber nur Spieler, die entweder die Ultimate-Version des Spiels geordert haben oder bereit sind, ein weiteres Mal die Brieftasche zu zücken. Davon ausgenommen sind die zusätzlich geplanten Strecken, die laut Codemasters für alle Spieler kostenlos zur Verfügung stehen werden.

Neben der Strecke herrscht Stillstand

Ein Aspekt, der sicherlich von einigen als Störfaktor angesehen werden könnte, ist die auf Schrittgeschwindigkeit gedrosselte Atmosphäre und Präsentation von Grid. Wer sich auf einen schön zusammengestellten Mix aus tollen Songs freut, der aus den Boxen des Autos dröhnt, wird enttäuscht. Das missfällt vielleicht dem einen oder anderen Arcade-Gamer, Simulationsfans sind das jedoch gewohnt. Das gehört zum realistischen Anspruch dazu. Die Musik wird in Grid aber besonders trocken serviert. Selbst der Soundtrack in den Menüs und zwischen den Renn-Events könnte kaum



In der Cockpit-Perspektive entfaltet sich Grid erst so richtig.



Passt man die diversen Spieleinstellungen richtig an, dann kann Grid auffällig fordernd sein.



Die Präsentation von Grid ist zwar minimalistisch, doch weiß im richtigen Moment zu überzeugen.

belangloser sein. Die Kommentatoren, die vor jedem Rennen das Event einleiten, sind anstrengend. In der deutschen Version hören sie sich fast so an, als hätten sie auf dem Weg zur Arbeit ihre Motivation in der U-Bahn liegen lassen.

Zusätzlich verfügen sie über ein nur sehr dünnes Repertoire an Sprüchen und Infos. Gleiches gilt für unseren Renningenieur, dem wir via Steuerkreuz unnütze Renninformationen entlocken. Wollen wir die Soundkulisse von Grid in all ihren Facetten beleuchten, dann müssen wir natürlich auch über die Karosserien und ihren Klang sprechen. Die gefallen durch die Bank sehr gut, ganz besonders dann, wenn man die Rennen aus der Cockpit-Perspektive genießt. Beinahe jeder Motor dröhnt mit ordentlich Wucht und das Quietschen der Reifen, die über den Asphalt brettern, gibt ein befriedigendes Feedback der Straße. Zusammenstöße und Unfälle haben eine wuchtige Soundpräsentation und so fällt es leicht, sich im guten Sounddesign des Titels zu verlieren. Am Ende des Tages präsentiert sich Grid beim Thema Sound wie auch bei allen anderen Aspekten: auf der Strecke hervorragend, daneben sehr minimalistisch.

Grafisch fällt die Beurteilung weniger eindeutig aus. Die Lichteffekte sind beeindruckend und oft möchte man als Spieler am liebsten mit dem Auto am Straßenrand halten, um die Kulissen zu genießen. Gleiches gilt für die lebendigen Umgebungen. Die Wettereffekte sehen gut aus und geben vor allem aus spielerischer Sicht viel Grund zur Freude. Mit ausgestellten Fahrhilfen auf einer nassen Strecke fühlt man sich als Spieler gut gefordert. Ein dynamisches Wettersystem existiert nicht, ein Rennen beginnt und endet unter gleichen Bedingungen. Die Modelle der Fahrzeuge sehen zwar detailliert aus, erschrecken aber oftmals mit matschigen Texturen, die sich auch auf den Strecken wiederfinden. Außerdem sehen die Schatteneffekte manchmal zu unrealistisch aus. Aktuelle Konkurrenten im Rennspiel-Genre sehen da einfach besser aus. Dank der konstanten 60 Bilder pro Sekunde wird aber zumindest für ein ordentliches Geschwindigkeitsgefühl gesorgt.

Insgesamt lassen sich bei Grid zwar einige Negativaspekte finden, die aber allesamt verschmerzbar sind. Die Lichteffekte, das flüssige Bild und ganz besonders das Schadensmodell lassen die ab und an schwammigen Texturen schnell vergessen und der Umfang präsentiert sich zwar minimalistisch, schafft es aber gekonnt, sich aufs Wesentliche zu konzentrieren: Racing. Das Ziel des britischen Entwicklers, Grid zurück auf die Überholspur zu hieven, ist überraschend gut gelungen. Grid fällt es kinderleicht, Rennspiel-affine Spieler in seinen Bann zu ziehen. Wer auf wuchtigen Rennsport mit leichtem Einstieg Bock hat, der eine angenehme Alternative zur fordernden Welt der Simulations-Racer bietet, der fährt mit Grid gut. ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Toller Racer mit wenig Umfang, doch packendem Rennsport“

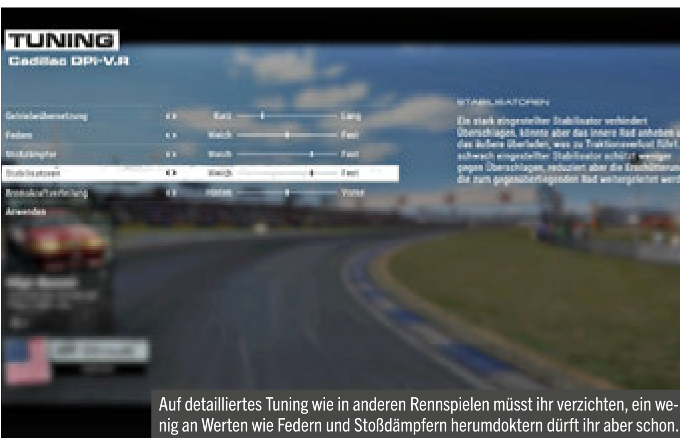
Seit ich denken kann, bin ich fasziniert vom Rennsport. Die alten Need-for-Speed-Titel werden immer einen Platz in meinem Herzen haben, der Ausflug in das eine oder andere Rallye-Game gehört zum guten Ton und die F1-Titel von Codemasters zu den Spielen, die ich regelmäßig in meine Konsole schiebe. Race Driver: Grid war damals für mich ein großartiges Rennspiel mit einem beeindruckenden Spagat zwischen Arcade-Racer und Simulation. Mit dem Soft-Reboot Grid bringt Codemasters die Reihe zurück auf die Überholspur. Bleibt also nur zu sagen: Good Job, Codemasters! Reboot geglückt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle Balance zwischen Arcade-Racer und Sim
- ➕ Sehr befriedigendes Straßenfeedback
- ➕ Detaillierte und abwechslungsreiche Boliden
- ➕ Sehr schöne, atmosphärische Lichteffekte
- ➕ Selbst für Genre-Neulinge angenehmer Einstieg
- ➕ Gelungene Wettereffekte, die sich auf das Fahrgefühl auswirken
- ➕ Spannende, dynamische Rennabläufe
- ➕ Realistische Gegner-KI
- ➕ Packende Zweikämpfe durch das Nemesis-System
- ➖ Wenig Umfang
- ➖ Für reine Arcade-Spieler zu wenig Abwechslung
- ➖ Wenig Stimmung und dadurch oft fehlende Atmosphäre
- ➖ Keine Rahmenhandlung für die Kampagne
- ➖ Grafisch teilweise klar hinter der Genre-Konkurrenz




Grid trumpft auf mit tollen Wettereffekten, die sich auch aufs Gameplay auswirken.



Auf detailliertes Tuning wie in anderen Rennspielen müsst ihr verzichten, ein wenig an Werten wie Federn und Stoßdämpfern herumdoktern dürft ihr aber schon.

FIFA 20

Genre: Sportsimulation
Entwickler: EA Sports
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 27. September 2019
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 0 Jahren

Von: David Benke

Nach 22 Jahren serviert uns EA Sports endlich mal wieder ein FIFA mit Hallenmodus. Wie der sich spielt und was die Fußballsimulation sonst noch zu bieten hat, klären wir im Test.

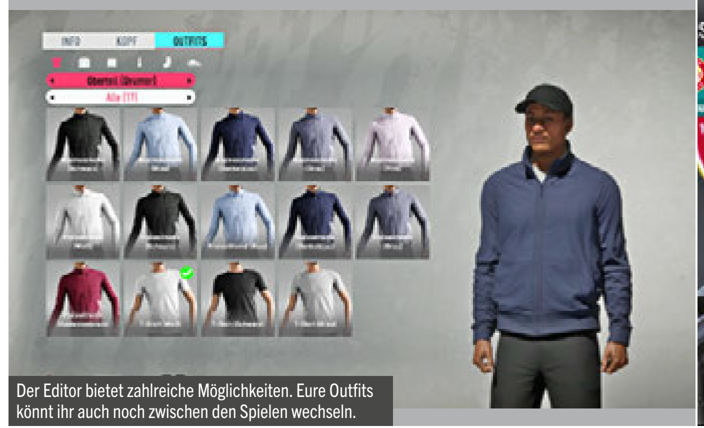
Im Finale der Aufstiegs-Playoffs läuft bereits die 91. Minute. Während der Schiedsrichter schon nervös auf seine Armbanduhr schielt, rollt beim FC Stevenage nochmal der letzte, beinahe verzweifelte Angriffsversuch. Auf der linken Flanke bricht plötzlich Außenverteidiger Tyler Denton mit einem überraschenden Tempodribbling durch und schlägt mit links eine scharfe Hereingabe auf den ersten Pfosten. Dort steigt Kapitän Danny Newton höher als die Konkurrenz und nickt das Leder aus kurzer Distanz in die Maschen ein – 1:0 für die Hausherren. Der kurz darauffolgende Schlusspfiff geht, wie so vieles andere, im euphorischen Jubel unter. Nach gerade einmal einer Saison haben die Burger Boys – wie ich mein Team als Anspielung auf seinen Buletten brutzelnden Hauptsponsor liebevoll getauft habe – den Sprung in die EFL League One geschafft. Der erste Schritt auf der langen Reise Richtung Premier League ist also gemacht.

Die ist für mich mittlerweile beinahe zur Tradition geworden. Jedes Jahr aufs Neue schnappe ich mir in FIFA einen Verein aus der vierten englischen Liga und versuche, ihn ins Oberhaus zu führen. Entsprechend ist der Karrieremodus meist mein erster Anlaufpunkt, wenn ich mir die Fußballsimulation aus dem Hause EA Sports anschaue – auch im aktuellen Ableger, der bereits am 27. September für PC, Playstation 4 und Xbox One erschienen ist. Zumal die Entwickler in diesem Jahr einige große Änderungen an ihrer Reihe versprochen haben.

Trainer oder doch Topmodel?

Die offensichtlichste gibt es direkt zu Beginn: Beim Start eurer virtuellen Trainerlaufbahn erwartet euch nun ein Manager-Editor, in dem ihr euch aus diversen Bausteinen einen eigenen Avatar zusammenbastelt. Der ist wahlweise männlich oder weiblich und darf nach persönlichem Geschmack eingekleidet werden. FIFA 20 bietet dabei sogar einige interessante Gestaltungsoptionen, etwa die Helmut-Schön-Gedächtnis-Schiebermütze.

Natürlich erstellt ihr euch euer Alter Ego aber nicht rein zum Spaß. Stattdessen taucht es in Zukunft an der Seitenlinie, aber auch während Pressekonferenzen und Interviews


Der Editor bietet zahlreiche Möglichkeiten. Eure Outfits könnt ihr auch noch zwischen den Spielen wechseln.


Ich habe fertig! In FIFA 20 könnt ihr es während Pressekonfrenzen richtig krachen lassen, solltet euch dann allerdings auch der Konsequenzen bewusst sein.

Bei Frei- und Strafstößen könnt ihr mit Hilfe des Abschlusstimings noch präzisere Schüsse abgeben.

auf, die euch nun vor und nach einem Match erwarten. Hier stehen euch diverse Dialogoptionen zur Auswahl, die je nach Aussage und Unterton Auswirkungen auf euer Standing haben. Lasst ihr nach einer Niederlage etwa eine aggressive Brandrede vom Stapel und stellt öffentlich die Qualität eures Kaders in Frage, kommt das bei den Spielern natürlich eher nicht so gut an.

Entsprechend leidet dann die Moral eurer Akteure und damit einhergehend ihre Leistung oder auch Bereitschaft, einen neuen Vertrag zu unterschreiben. Schaut also, dass ihr eure Profis immer gut bei Laune haltet und bei Streitthemen wie Einsatzzeit oder Gehalt auch mal Einzelgespräche führt, in denen ihr ein paar klärende Worte mit Unruhestiftern austauschen könnt. Wer die neuen Interaktionsmöglichkeiten lieber links liegen lassen möchte, muss sich allerdings auch keine Sorgen machen. Ihr riskiert keinen Rauswurf und verpassen werdet ihr auch nicht wirklich etwas. Die PKs nutzen sich nämlich recht schnell ab, weil sie sich zu oft wiederholen und nicht einmal vertont sind.

Sieht aus wie im Fernsehen

Dafür punktet FIFA 20 andernorts mit einer aufwendigen, authentischen Inszenierung: In Sachen Lizenzen und Präsentation fährt der EA-Kicker wieder die großen Geschütze auf. Zu den bereits vorhandenen Rechten an der Champions League sowie diversen europäischen Top-Ligen gesellt sich nun auch die „heiß erwartete“ rumänische Liga 1. Zudem wurde die Bundesliga mit neuen Gesichtern und Stadien versorgt, sodass sie in Kombination mit dem originalen Broadcast Package fast so aussieht wie aus dem Fernsehen gewohnt.

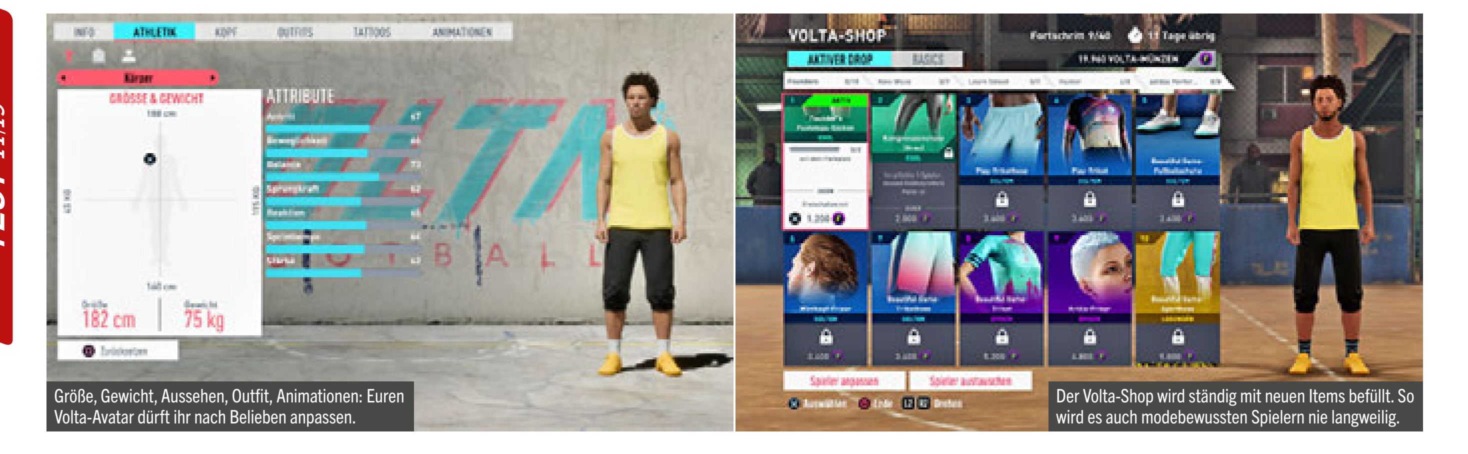
Aber wie heißt es so schön: Wichtig ist auf dem Platz. Eine tolle Optik ist also vollkommen egal, wenn das Gameplay dafür im Gegenzug nichts taugt. Doch keine Sorge, zumindest im Duell mit der KI können wir diesbezüglich Entwarnung geben. Die Rasenaction macht insgesamt einen leicht verbesserten Eindruck und wirkt runder und flüssiger als noch im Vorgänger, was vor allem an den neuen Animationen und dem verringerten Tempo liegt. Dafür verantwortlich ist auch die schneller verbrauchte Ausdauer eurer Spieler. Ihr solltet nun also etwas bedächtiger mit der Sprinten-Funktion umgehen und noch mehr Aufmerksamkeit auf taktisch kluge Spielerwechsel legen.

Für die Defensive bedeutet diese Umstellung, dass sich nun selbst Verteidiger wie Virgil van Dijk etwas behäbiger steuern und nicht mehr mit jedem Stürmer mithalten oder ihm problemlos den Ball ablaufen können. Stattdessen kommen Geschwindigkeitsvorteile von Stürmern nun wieder etwas mehr zur Geltung. Bei der Balleroberung bedarf es künftig also ein wenig mehr Können, zumal euch eure KI-Kollegen nun nicht mehr so tatkräftig unterstützen wie in FIFA 19 und so benutzergesteuerte Aktionen mehr betont werden. Gerade wenn der Gegner im Sprint auf euch zuläuft,



In Spieler-Chats kommen eure Profis immer wieder mit persönlichen Bitten auf euch zu.

Die Rasen-Action in FIFA 20 sieht noch realistischer aus und spielt sich – auch dank überarbeiteter Zweikämpfe – nochmal etwas flüssiger als im Vorgänger.



Größe, Gewicht, Aussehen, Outfit, Animationen: Euren Volta-Avatar dürft ihr nach Belieben anpassen.

Der Volta-Shop wird ständig mit neuen Items befüllt. So wird es auch modebewussten Spielern nie langweilig.

stellt das so eine echte Herausforderung dar. Auch, weil Grätschen nun eine verringerte Reichweite haben und nicht mehr endlos gespammt werden können. Wer jetzt im falschen Moment zum Tackling ansetzt, riskiert eher, seine Abwehr vollkommen zu entblößen.

Der Teufel liegt im Detail

Ansonsten erwarten euch noch zahlreiche neue Pass- und Dribbling-Optionen wie der angelupfte Bodenpass oder das Seitwärtsdribbling. Die verlangen aber alle etwas mehr Präzision und können – zumindest im letzteren Fall – nicht endlos benutzt werden, da ihr sonst einen Ballverlust provoziert. Apropos Ball: Flanken funktionieren in FIFA 20 deutlich besser, weil der Keeper nicht mehr jeden Ball aus der Luft pflückt. Besonders halbhohe Hereingaben auf den zweiten Pfosten sind so jetzt ein probates Mittel zum Erfolg. Beim Torschuss stellt EA Sports einmal mehr das letztjährig eingeführte Abschlusstiming in den Vordergrund, angeblich, um den Unterschied zwischen durchschnittlichen und guten Spielern noch deutlicher herauszustellen. Glücklicherweise lässt sich das Timed Finishing aber noch immer auf Wunsch manuell ausstellen, sodass es euch dann nur noch bei Frei- und Strafstößen begegnet.

Die wurden insgesamt bezüglich ihrer Funktionsweise ein wenig abgewandelt. Ihr steuert mit dem linken Stick nun einen Punkt, mit dem ihr zielen könnt. Das klappt bei Freistößen, wo ihr mithilfe des rechten Sticks auch noch Effet hinzufügt, ganz gut. Bei Elfern artet die neue Steuerung aber in eine echte Fummelei aus. Hier müsst ihr den Zeiger nämlich in eure gewünschte Schussrichtung gedrückt halten, was durch die sensible Controller-Eingabe schon mal zur Geduldsprobe wird und nicht wirklich eine Verbesserung darstellt.

Insgesamt präsentiert sich das Offline-Erlebnis von FIFA 20 besser als im letzten Jahr. Zum Realismus eines Pro Evolution Soccer reicht es aber wieder nicht. Zumal selbst Topteams wie Manchester City – trotz anderslautender Ankündigung – teils noch immer mit einer Startelf aus Ersatzspielern auflaufen. Das verzerrt den Wettbewerb und nagt dann doch am Image, das sich EA Sports aufbauen wollten. Wir hatten gehofft, in die Karriere wäre ein wenig mehr Arbeit geflossen. Die wurde aber wohl stattdessen in den Volta-Modus gesteckt.

Vom Bordstein zur Skyline

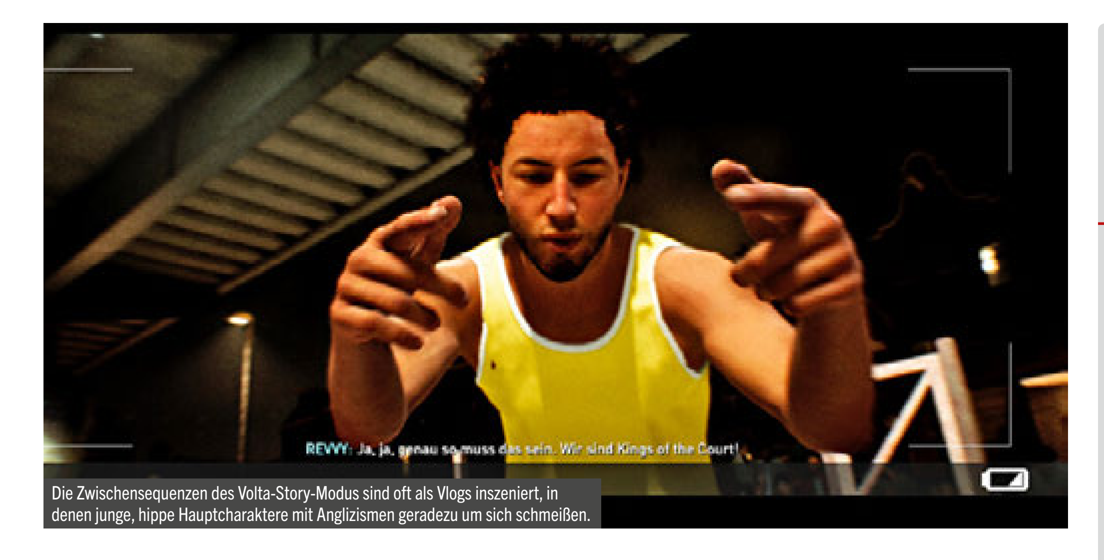
Der stellt zweifelsohne die größte Neuerung in FIFA 20 dar und lässt euch im Stile von FIFA Street Straßen- und Hallenfußball hautnah erleben. Das Herzstück ist dabei der Story-Modus, in dem ihr die Geschichte des Straßenkickers „Revvy" nachspielt, der es zur Weltmeisterschaft nach Argentinien schaffen möchte. Bevor es damit losgeht, steht allerdings erst einmal die Erstellung eures Avatars auf dem Plan. Das geht mit der Hilfe des Editors, den man so schon aus der Karriere kennt. Zusätzlich dürft ihr aber auch noch den Style eurer Figur festlegen, sie mit Tattoos bekleistern und

Der Volta-Modus führt euch an die entlegendsten Orte der Welt. So kickt ihr auch mal auf einem japanischen Hochhaus.

Nach jedem Match erhält euer Avatar EP, mit denen er im Level aufsteigt. So schaltet ihr Skillpunkte frei, die ihr in einen umfangreichen Fähigkeitenbaum stecken könnt.

Im Team-Management-Bildschirm könnt ihr Aufstellung und Formation eurer Straßenkicker-Crew ändern.

Nach jeder gewonnenen Partie könnt ihr einen Spieler der gegnerischen Mannschaft abwerben. So verbessert ihr stetig die Qualität eures eigenen Teams.



Die Zwischensequenzen des Volta-Story-Modus sind oft als Vlogs inszeniert, in denen junge, hippe Hauptcharaktere mit Anglizismen geradezu um sich schmeißen.

ihre Klamotten auswählen. Davon schaltet ihr im späteren Spielverlauf sogar noch mehr frei, wahlweise durch das Erledigen von Herausforderungen oder das Ausgeben von Volta-Coins im Shop. Diese Ingame-Währung erhaltet ihr, wenn ihr Partien abgeschlossen habt.

Die finden an insgesamt 17 verschiedenen Locations statt, wo ihr mit Dreier-, Vierer- oder Fünferteams gegeneinander antretet, mal ohne Torwart, mal mit Bande. Je nach Konstellation entwickelt sich dabei stets ein anderes Spielgefühl. Generell unterscheidet sich das Volta-Gameplay aber spürbar von dem der „normalen" Modi. Es gibt keine Ausdauer, keine Grätschen. Alles ist etwas hektischer und mehr auf kurzzeitigen Arcade-Spaß ausgelegt. Dazu gehören natürlich auch jede Menge Tricks, die flüssig von der Hand gehen und dank gelungener Animationen teils auch ziemlich spektakulär aussehen.

Wollt ihr das volle Move-Repertoire freischalten, gilt es, euren Avatar aufzuleveln und im Fähigkeitenbaum neue Talente freizuschalten. Aber auch eure Mannschaft selbst lässt sich kontinuierlich verbessern, indem ihr nach Siegen einen gegnerischen Spieler verpflichtet.

Chill mal deine Base!

Zwischen all dem Gekicke wird in einigen Zwischensequenzen auch noch eine Geschichte erzählt. Die ist allerdings überzogen dramatisch inszeniert und manchmal auch einfach nicht schlüssig. Konflikte wirken teils forciert und einige Szenen sind extrem skurril, etwa wenn ihr in den Favelas von Rio de Janeiro mit ein paar 10-Jährigen kickt und plötzlich von Real-Madrid-Jungstar Vinícius Júnior zu einem Match herausgefordert werdet. Bedenkt man dann noch die pseudo-hippe Jugendsprache, lächerlich flache Charaktere wie „Peter Panna" oder die gänzlich langweilige Erzählung ohne Entscheidungsmöglichkeiten, ist man froh, das Spektakel nach etwa fünf bis sieben Stunden hinter sich zu haben. Dann könnt ihr euch den zwei verbliebenen Modi widmen: Volta Liga und Volta Tour. Hier erkundet ihr mit eurem in der Story aufgebauten Team die Fußballplätze der Welt oder messt euch online mit anderen Spielern am Platz.

Gerade im Aufeinandertreffen mit nicht KI-gesteuerten Gegnern offenbart das Gameplay allerdings noch ein paar Defizite. Für taktisches Vorgehen fehlt oft die Präzision, sodass viele Torraumszenen reine Zufallsprodukte sind. Aufgrund der kleinen Tore sind hohe Bälle und damit verbundene Kopfball- oder Volley-Versuche geradezu sinnlos. Zu intensives Tricksen, welches in FIFA Street ja noch ein zentrales Spielelement darstellte, führt oft zu verheerenden Ballverlusten. Ach ja, und dann gibt es da neuerdings auch noch Fouls, die den Spielfluss vollends unterbrechen.

Obendrauf kommen ein paar nervige Designentscheidungen, etwa, dass ihr nach einem verlorenen Spiel das gesamte Turnier von vorne beginnen müsst. Oder dass sich eure Skills nur alle auf einmal zurücksetzen lassen. Oder dass eure Mitspieler und Gegner teils sehr generisch aussehen. So ist der Volta-Modus insgesamt doch eher eine nette Ergänzung, mit der man etwas Spaß zwischendurch haben kann. Einen Gamechanger darf man hier also nicht erwarten.

In den Resten nichts Neues

Das ist ein wenig schade, denn ansonsten sieht es bezüglich großer Änderungen in FIFA 20 recht mau aus. Der Anstoß verfügt nun über ein paar zusätzliche Hausregeln-Spielmodi wie Überraschungsball oder Platzhirsch. Im Pro-Clubs-Modus stehen euch ein paar neue Fähigkeiten und Individualisierungsoptionen zur Verfügung. Der Ultimate-Team-Modus wartet mit neuen Saisonmeilensteinen sowie einem entschlackten Nutzerinterface auf, das jedoch so furchtbar designt ist, dass das Managen eures Teams oder Erledigen von Squad Building Challenges zu einer echten Qual wird. Mit den unverändert allgegenwärtigen Pay-to-win-Aspekten, zu effektiven Schlenzern und den Problemen mit der Frostbite Engine fangen wir wohl besser gar nicht erst an …

So ist FIFA 20 insgesamt ein Spiel, das sich zwar große Änderungen auf die Fahnen geschrieben hat, am Ende aber genau die vermissen lässt. Ja, in Sachen Gameplay haben die Entwickler (wieder einmal) einen Schritt in die richtige Richtung gemacht und inhaltlich kann man dem Titel wohl ohnehin keinerlei Vorwürfe machen. Bahnbrechende Innovationen bleiben aber auch dieses Jahr aus. EA Sports verschenkt an vielen Ecken und Enden Potenzial, wodurch die aktuelle Fußballsimulation jede Menge zu bieten hat, am Ende aber nirgends wirklich brilliert. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



„Nicht bahnbrechend anders, aber dennoch unterhaltsam"

FIFA 20 versucht ganz offensichtlich, einige Dinge neu zu machen und bietet mit seinen vielen Modi und Lizenzen einen wirklich beeindruckenden Umfang. Entsprechend werden Spieler mit den unterschiedlichsten Vorlieben auf jeden Fall etwas finden, womit sie im neuen EA-Kicker Spaß haben können. Allerdings wirkt der Titel an vielen Ecken etwas halbherzig umgesetzt: Der Änderungen an der Karriere sind hauptsächlich optischer Natur. Zudem strotzt der Modus geradezu vor Bugs, die ihn im schlimmsten Fall sogar vollends unspielbar machen. Der Volta-Modus ist um Grunde eine nette Ergänzung, lässt allerdings den letzten Kick vermissen. Und das Gameplay fühlt sich trotz merklicher Änderungen noch immer nicht so realistisch an wie beim Konami-Konkurrenten. So ist mein abschließendes Fazit: Wer Fußball in Reinform erleben möchte, greift auch dieses Jahr besser zu Pro Evolution Soccer. Wer den Sport jedoch in all seinen Facetten erleben möchte, ist bei FIFA durchaus gut aufgehoben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Umfangreicher Charakter-Editor für Manager und Spieler
- ➕ Neue Pressekonferenzen und Interviews
- ➕ Authentische Präsentation (etwa Bundesliga und Champions League)
- ➕ Verbessertes Spielgefühl
- ➕ Anspruchsvollere Zweikämpfe
- ➕ Neuer Volta-Spielmodus …
- ➖ … mit schlechter Story und Online-Zwang
- ➖ Wenig neue Inhalte für bereits vorhandene Spielmodi
- ➖ Pay 2 Win in Ultimate Team
- ➖ Frostbite Engine sorgt an einigen Stellen für Probleme





Im neuen Platzhirsch-Modus müsst ihr den Ball in einem abgesteckten Bereich halten, um einen Multiplikator in die Höhe zu treiben. Dann gibt's für ein Tor mehr Punkte.

Greedfall

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Spiders
Hersteller: Focus Home Interactive
Termin: 10. September 2019
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 16 Jahren

Von: Maci Naeem Cheema

Mit Greedfall möchte das Studio Spiders ein für alle Mal beweisen, dass sie das Zeug dazu haben, ein durch und durch gelungenes Rollenspiel aufzutischen. Gelingt das?

Für all jene, die es in der Vergangenheit bereits in die ein oder andere Fantasy-Landschaft verschlagen hat, ist der Name Spiders vermutlich kein Fremdwort. Zwar blieb dem Pariser Studio bisher ein wirklich gelungenes Werk verwehrt, doch einige solide Mittelmaß-Rollenspiele treiben durchaus in den rauen Gewässern der Videospielwelt. Mehrere Entwicklerköpfe, die alle gemeinsam an dem Hack & Slay Silverfall gearbeitet haben, gründeten Spiders 2008. Seitdem entwickelt das Studio Rollenspiele mit Singleplayer-Fokus. Egal ob das 2012 veröffentlichte Of Orcs and Men, Bound by Flame, welches im PC-Games-Test leider trotz interessanter Ansätze enttäuschte, oder das 2016 veröffentlichte Action-RPG The Technomancer – all diese Spiders-Titel blieben hinter den Erwartungen zurück. Ein Merkmal sticht dem Fachmann dabei besonders ins Auge: Jedes Spiders-Werk strotzt vor verschenktem Potenzial. Schade also, dass es den bisherigen Titeln nicht gelang, in die obere Klasse der Rollenspiele vorzudringen. Das frisch veröffentlichte, Barock-inspirierte Greedfall soll das nun endlich ändern. Das Rollenspiel verspricht mit der exotischen Insel Teer Fradee eine spannende Spielwelt, die zum Erkunden einlädt. Die verschiedenen Klassen und das offene Skill-System ermöglichen unterschiedliche Spielstile und durch eine Vielzahl an möglichen Entscheidungen soll sich eine individuelle Spielerfahrung ergeben, die in multiplen Enden ihren krönenden Abschluss findet. Klingt also, als wäre Greedfall der perfekte Kandidat für Spiders Vorhaben. Oder nicht?

Eine neue Welt

Greedfall erzählt eine auf Diplomatie und Handelsbeziehungen fokussierte Geschichte rund um die neu entdeckte und besiedelte Insel Teer Fradee. Die Hauptstadt des exotischen Traumortes, New Serene, bekommt einen neuen Gouverneur: Prinz Constantin d'Orsay, der Vetter und engste Vertraute unseres Helden oder unserer Heldin. Richtig gelesen, Greedfall präsentiert sich nämlich, wie für ein waschechtes RPG üblich, mitsamt Charaktereditor. Abgesehen von den optischen Anpassungen entscheiden wir uns



Unser Charakter kann sich auf Magie, Nah- oder Fernkampf fokussieren. Alle drei Klassen ähneln sich vom strategischen Ablauf aber leider sehr.



Das Monster- und Bossdesign von Greedfall erinnert enorm an den RPG-Hit The Witcher 3, kann aber auch mit vielen frischen Ansätzen überraschen.

Die Bosskämpfe enttäuschen leider enorm. Eine spezielle Strategie wird so gut wie nie von uns verlangt und die Kämpfe sind viel zu einfach.

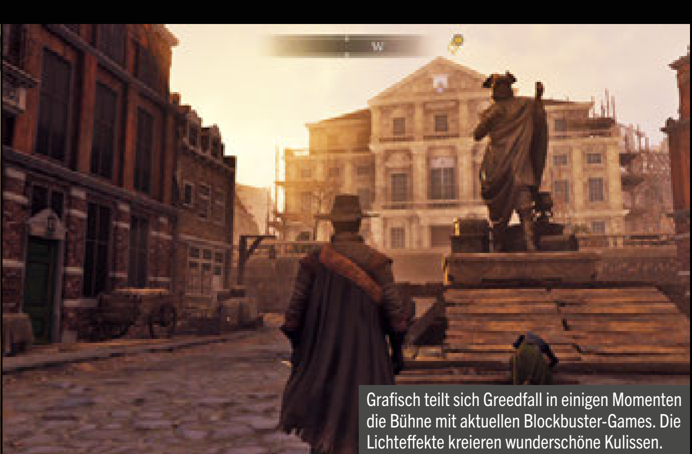
zusätzlich für eine Anfangsklasse. Zur Auswahl stehen uns drei Grundskillungen, die entweder kriegerischer, strategischer oder magischer Natur sind. Greedfall besitzt jedoch ein offenes Skill-System: Im Verlauf des Spiels können wir also mithilfe von Fähigkeits-, Talents- und Attributspunkten unseren Charakter noch individueller anpassen. Bei unserer Spielfigur handelt es sich aber nicht, wie oft bei anderen Spielen des Genres, um einen namenlosen Helden. Wir schlüpfen in die Rolle des (oder der) adligen De Sardet. Uns obliegt die Verantwortung für die Beziehungen zu den unterschiedlichen Parteien auf der Insel. Hauptagenda der ans spanische Reich angelehnten Invasoren ist aber etwas ganz anderes: ein Heilmittel gegen die tödliche Plage Malichor zu finden. Die Krankheit breitet sich unaufhaltsam auf dem Kontinent aus und rafft ihre Opfer in einer erschreckenden Anzahl grauenvoll dahin. Die Insel und ihre Bewohner verbergen viele Geheimnisse, möglicherweise sogar die so dringend benötigte Rettung für unser Volk. So weit, so gut.

Die Spielwelt von Greedfall, die frisch besiedelte Insel Teer Fradee, ist keine Open World. Mehrere kleine Hub-Areale sind durch kurze Ladebildschirme und einen „aufgezwungenen Lageraufenthalt“ miteinander verbunden. Den Gebieten und ihrer Flora und Fauna gelingt es zunächst noch mit Leichtigkeit, unser Interesse zu wecken. Jede Gosse der Stadt suchen wir nach mit Loot gefüllten Truhen ab und in den Wäldern und Sümpfen der Insel lassen sich Herstellungsgegenstände, Waffen, Klamotten und vieles weitere finden. Bewegen wir uns von einem Gebiet ins nächste, dann finden wir uns in unserem heimischen Lager wieder. Hier können wir Dinge kaufen und verkaufen, unsere Gruppe bearbeiten oder aus gesammelten Gegenständen Munition und Tränke herstellen, bevor wir frisch gestärkt und kalibriert unsere Reise fortsetzen. Als störend empfanden wir, dass die Spielwelt leider sehr schnell ihren Reiz verliert. Die immer gleichen Fundgegenstände, schlechtes Balancing und das Gefühl, alles bereits mehrfach zuvor gesehen zu haben, dämpfen den Spielspaß nach einer Weile etwas. Gefühlt bietet Greedfall eine Handvoll Monster, Räumlichkeiten und Gegenstände, mit denen der Titel die halbe Spielzeit lang jongliert. Die aufgezwungenen Wartepausen zwischen den unterschiedlichen Hub-Welten hingegen haben während unserer Spielzeit kaum gestört. Veraltet wirkt es dennoch und erinnert an Spiele von vor zehn Jahren.

Dragon Age meets The Witcher?

Viele Gameplay-Aspekte erinnern ebenfalls an Spiele von vor zehn Jahren – jedoch positiv! Ganz besonders eine Reihe kommt uns da ziemlich bald in den Sinn: Dragon Age. Vieles, was auf der Menükarte beinahe jedes Bioware-Titels zu finden ist, lässt sich in Greedfall ebenfalls erspähen. Neben der of-

Die gefundenen Gegenstände wie Waffen und Kleidung können wir selbst tragen oder als Ausrüstung für unsere Teammitglieder verwenden.



Grafisch teilt sich Greedfall in einigen Momenten die Bühne mit aktuellen Blockbuster-Games. Die Lichteffekte kreieren wunderschöne Kulissen.

Die Kleidungsstücke, die wir in Greedfall finden, bieten viel Abwechslung. Von ritterlichen bis hin zu schamanenhaften Outfits ist alles dabei.

fensichtlichen Entscheidungsfreiheit wären da die Fraktionen und die Gefährten. Während unseres Abenteuers treffen wir auf insgesamt fünf verschiedene Fraktionen. Unter den Parteien finden sich interessante Gruppierungen wie die Nauten, ein raues Seefahrer-Volk, oder die naturbezogenen Einheimischen der Insel. Die Zahl fünf trifft ebenfalls perfekt auf unsere Begleiter im Spiel zu. Jedes Mitglied repräsentiert eine der genannten Fraktionen. Durch Gefährtenquests können wir im Verlauf des ca. 30-stündigen Abenteuers mehr über unsere Mitstreiter erfahren, unsere Beziehungen zu ihnen verbessern (oder verschlechtern) und sogar die eine oder andere Romanze starten.

Durch die vielen unterschiedlichen Entscheidungen, unser sich stets veränderndes Verhältnis zu den Fraktionen und einige andere clevere Aspekte fühlt sich die Geschichte und ganz besonders unsere Rolle darin bedeutend an. Im Mittelteil des Spiels verliert sich die Handlung leider enorm und wirkt zu oft unnötig aufgeblasen. Weniger wäre da um einiges mehr gewesen, da der Anfang und die verschiedenen Enden des Titels richtig gut gefallen. Eine allgemein kürzere und kompaktere Story hätte Greedfall enorm gut getan, die Grundbausteine sitzen nämlich exakt an den richtigen Stellen. Wenn das solide Fundament dann aber nur mit dem Ziel in die Höhe gebaut wird, aufzufallen und die ersehnte AAA-Luft zu schnuppern, obwohl es an den eigentlich benötigten Ressourcen fehlt, dann geht das meistens schief.

Der eigene Anspruch als Fallstrick

Es gibt sicher einige, die folgende Info zum Spiel überrascht: Greedfall ist kein AAA-Titel. Das wird dem Spieler bereits früh im Abenteuer bewusst. Greedfall sieht zwar sehr gut aus, doch fehlt es an einigen Stellen am professionellen Feinschliff, den Blockbuster-Games in der finalen Entwicklungsphase genießen. Die Gesichter, ihre Gefühle und die rein englischen Stimmen sind gut umgesetzt, die Umgebungen überzeugen und Charakteranimationen zeigen ein einigermaßen realistisches Bild. Doch oftmals blicken wir auf nicht geladene Texturen und schlagen uns mit Framerate-Einbrüchen, nervigen Bugs oder enorm schlechtem NPC-Verhalten herum. Verlangt nämlich ein Questgeber von uns, dass wir uns unauffällig in ein Lager schleichen sollen, dann ist es schon verdammt eigenartig, wenn selbst sprintend niemand unsere offensichtlich unerwünschte Anwesenheit hinterfragt. Das ist zwar keinesfalls die Norm in Greedfall, kommt aber ab und an vor und fällt dadurch zu negativ ins Gewicht. Wer jetzt denkt, bei Greedfall handelt es sich um eine Frankenstein-ähnliche und groteske Kreatur, den können wir beruhigen. Spiders Mixtur wirkt in keiner Sekunde unstimmig. Greedfall setzt die verschiedenen Bauteile clever zusammen und meistert es trotz alledem, mit eigener und charmanter Persönlichkeit aufzutreten. Sein größtes Problem ist die eigene Ambition. Die Dauer der Handlung übertrifft deren Inhalt bei Weitem. Viele Passagen werden künstlich in die Länge gezogen. Das Monsterdesign, wel-


Die Landschaften von Teer Fradee gefallen. Egal ob eindrucksvolle Städte, neblige Sümpfe oder schöne Wälder, der Look ist eine der großen Stärken.


Das Kampfsystem ist zwar spaßig, verliert aber nach einer gewissen Spielzeit seinen Reiz. Eine Lernkurve fehlt leider vollkommen.



Die fünf Wegbegleiter gefallen gut und unterscheiden sich durch verschiedene Beweggründe und Persönlichkeiten.

ches stark an das Hexer-Epos The Witcher erinnert, sieht verdammt gut aus. Manche Bossgegner bleiben selbst Tage nach der letzten Spielsession noch im Gedächtnis hängen. Doch wenn wir nach einer dicken Menge an Spielstunden immer wieder auf dieselben vier Gegnertypen eindreschen, dann fordert das nun mal seinen Tribut. Wir verlieren den Willen zu erkunden, den Wunsch nach Beute und die Lust auf Abenteuer … Das ist leider der Fallstrick für jedes Rollenspiel, egal wie qualitativ stark es sich in anderer Hinsicht präsentiert. Wenn wichtige Spielmechaniken wie das Kampfsystem oder das Questdesign nicht über solch gravierende Schwächen hinweghelfen können, dann kann es schnell ziemlich düster aussehen für die Spielerschaft von Greedfall. Glücklicherweise hat Spiders noch ein wenig mehr zu bieten und kommt mit einigen Pluspunkten im Schlepptau in die weltweiten Wohnzimmer gestapft.

Ein Spiel für Fans des Genres

Greedfall ist nämlich kein schlechtes Rollenspiel. Phasenweise handelt es sich bei Spiders neuestem Titel sogar um ein richtig gutes Werk! Besonders die ersten und letzten Spielstunden unterhalten auf sehr hohem Niveau. Die Welt und ihre Normen faszinieren und sehen oft beeindruckend aus. Man erwischt sich beim Verweilen und Eintauchen in den vielen wunderschönen Szenerien. Einige der Charaktere wachsen einem wirklich ans Herz und sind wir für eine Weile aufgrund von speziellen Story-Passagen von diesen getrennt, dann wurmt uns das. Die moralischen Zwickmühlen, in die uns das Spiel versetzt, sind selten einfache Schwarz-Weiß-Momente und die multiplen Enden bieten einen sehr befriedigenden Abschluss, der unsere komplette Spielerfahrung und unsere Entscheidungen sinnvoll in das Gesamtbild strickt. Selbst das etwas monotone Kampfsystem gefällt und lockt genug Spielspaß hervor.

Wir als Rollenspielenthusiasten hatten trotz vieler Schwächen eine Menge Freude mit Greedfall. Eine bessere Ressourcenverteilung und ein kompakteres Gesamtpaket hätten Greedfall aber mit Sicherheit in die ersehnte obere Liga gehievt. Am Ende bleibt Greedfall vor allem eines: ein charmantes Spiel mit zu viel verschenktem Potenzial. Sehr schade! ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Greedfall ist ein solides RPG, nicht mehr und nicht weniger."

Da ist so vieles in Greedfall, was ich bereits in den ersten Spielminuten lieben lernte. Der an Fable (ich liebe die Reihe!) erinnernde Barock-Stil oder die auffälligen Einflüsse von The Witcher 3 (ich liebe das Spiel!). Und trotz der vielen Inspirationen hat Greedfall auch noch einen richtig einzigartigen Touch. Toll! Nur blöd, dass sich das Spiel so vieles selbst verbaut. Habe ich den Punkt erreicht, an dem ich Gegner gar nicht mal mehr nach Beute durchsuche und schön gestalteten Spielarealen kaum noch Beachtung schenke, dann spricht das eine deutliche Sprache. Greedfall ist ein solides RPG, damit gewinnt man nur leider keine Preise – nicht heute und auch nicht vor zehn Jahren.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungener Spieleinstieg
- ➕ Viele wunderschöne Szenerien
- ➕ Tolle und stimmungsvolle Lichteffekte
- ➕ Viele individuelle Entscheidungen …
- ➕ … die zu mehreren tollen Enden führen
- ➕ Interessante Charaktere
- ➕ Abwechslungsreiche Begleiter, die zusammen ein rundes und spannendes Team kreieren
- ➕ Starkes Monsterdesign
- ➖ Zu wenig Abwechslung
- ➖ Handlung unnötig in die Länge gezogen
- ➖ Etwas zu einseitiges Kampfsystem
- ➖ Oftmals auffällig schlechtes NPC-Verhalten
- ➖ Kämpfe sind durch die Bank zu einfach
- ➖ Eine Lernkurve existiert einfach nicht
- ➖ Größtenteils unkreatives und langweiliges Questdesign





Es gibt zwar eine individuelle Skill-Anpassung, spannende Talente aber leider nicht. Greedfall spielt sich die ganze Zeit über gleich.


Wir hätten uns mehr Abwechslung im Quest- und World-Design gewünscht. Innovative Spielansätze finden sich selten und die Insel gibt zu wenig her.

Grafisch ist Fantasy General 2 zwar relativ schlicht, aber sieht trotzdem hübsch aus.

Fantasy General 2

Genre: Strategie
Entwickler: Owned by Gravity
Hersteller: Slitherine
Termin: 5. September 2019
Preis: 35 Euro
USK: Noch nicht geprüft

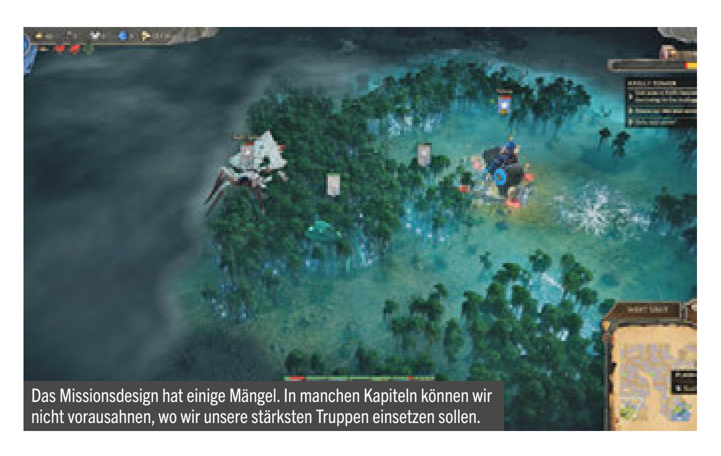
Ob die Fortsetzung des Hexfeldklassikers die Genreveteranen auf ganzer Linie zu überzeugen vermag, verraten wir euch in unserem Test.

Von: Matti Sandqvist

Vor 23 Jahren gab es einen Publisher, auf dessen Spiele man sich als RPG- und Tabletop-Fan so gut wie immer verlassen konnte. SSI (Strategic Simulations Inc.) begann bereits in den Siebzigerjahren mit der Entwicklung von Strategie-Titeln, die sich vornehmlich mit den großen Konflikten der Menschheitsgeschichte beschäftigten, etwa dem Zweiten Weltkrieg oder den Feldzügen Napoleons. Einige Jahre später erwarben die Kalifornier zudem die AD&D-Lizenz und machten sich durch epische Rollenspiele wie Pool of Radiance und Eye of the Beholder einen Namen. Mit Fantasy General aus dem Jahr 1996 kamen schließlich beide Spielewelten sozusagen zusammen, wobei der Hexfeld-Klassiker nichts mit dem offiziellen Kanon von Advanced Dungeons & Dragons zu tun hatte. Doch trotzdem kämpften in Fantasy General Elfen, Zwerge sowie Menschen gegen Rattenmenschen, Skelette und Orks. Die Mischung aus High-Fantasy und Hexfeld-Strategie im Stile der Panzer-General-Reihe kam nicht nur bei Genrefans gut an, sondern ebenso bei den Kritikern. Noch heute erinnern sich viele Spieleveteranen an die spannenden, wenn auch nicht ganz fehlerlosen Schlachten von Fantasy General.

Das österreichische Studio Owned by Gravity möchte nun mit Fantasy General 2 die epischen Schlachten wiederaufleben lassen. Im Gegensatz zu Panzer Corps, das ein waschechtes Remake des Weltkriegsklassikers aus den Neunzigern war, handelt es sich beim zweiten Teil von Fantasy General um eine richtige Fortsetzung. Das bedeutet, dass wir es nicht nur mit einer grafischen Aufhübschung zu tun haben, sondern außerdem eine komplett neue Kampagne samt Story und einigen frischen Spielregeln serviert bekommen. Was aber weitestgehend gleichgeblieben ist: das Stein-Papier-Schere-Prinzip und natürlich die rundenbasierten Hexfeld-Schlachten.

In Fantasy General 2 schlüpfen wir in die Rolle von Falirson, Sohn eines Klanführers. Unser Haudegen und seine Kameraden kämpfen in über 30 relativ langen Missionen zuerst gegen konkurrierende Stämme und später gegen das sogenannte Imperium, das nicht davor zurückschreckt, auch Untote gegen unsere nordisch wirkenden Truppen einzusetzen. Im Gegensatz zum Vorgänger haben wir selbst nicht mehr die direkte Wahl darüber, welchen General und welche Einheitentypen wir in den Schlachten einsetzen wollen. Über die gesamte – vom Umfang her sehr großzügige – Kampagne erweitern wir unsere Berserker und Schildmaiden auch mit Trollen und anderen Fantasy-Wesen.


Das Missionsdesign hat einige Mängel. In manchen Kapiteln können wir nicht vorausahnen, wo wir unsere stärksten Truppen einsetzen sollen.

Unnötige Makel

Gegen Mitte des Feldzuges wachsen die Armeen aus beschaulichen Truppenverbänden von rund zehn Einheiten zu relativ großen Streitmächten. Ein Problem ist aber, dass wir darauf achten müssen, dass alle unsere Truppen die Missionen überleben. Wenn eine Einheit in der Kampagne draufgeht, ist sie für immer verloren – und damit auch die Erfahrungspunkte und die Upgrades, die wir im Laufe des Spiels für sie gesammelt haben. Das führt zu einem ähnlichen Dilemma wie einstmals in der


Da wir wegen des Nebels des Krieges nicht immer wissen, welche Gefahren auf uns lauern, ist es gelegentlich vonnöten, eine Mission mehrmals zu spielen.

Homeworld-Reihe: In der zehnten oder fünfzehnten Mission kann es dann sein, dass unsere Armee insgesamt zu schwach wird und wir deshalb die ganze Kampagne neu anfangen müssen. Es gibt lediglich ein geeignetes Mittel dagegen: stetiges Speichern. Das ist unserer Meinung nach für heutige Verhältnisse recht altbacken. Zudem ist es auch nicht mehr gerade modern, dass die für die Upgrades der Einheiten benötigten Ressourcen zufällig auf den Karten verteilt sind. Mal hat man so Glück und findet die passenden Zutaten innerhalb weniger Missionen, manchmal bekommt man an den Loot-Punkten aber nur Gold oder andere Dinge, die man gerade eigentlich nicht gebrauchen kann.

Diese beiden Dinge und die Tatsache, dass das Missionsdesign zwar abwechslungsreich ausfällt, aber nicht immer ganz einwandfrei ist, sind die größten Mängel von Fantasy General 2. Wir mussten des Öfteren die Missionen neu starten, weil wir erst dadurch erfuhren, wo die Feinde etwa einen überraschenden Überfall geplant oder die meisten Einheiten platziert hatten. Ebenso wichtig ist es, zu wissen, wo der Gegner die letzten Truppen versteckt hält, denn in vielen Missionen geht es lediglich darum, alle Feinde auszuschalten. In anderen Strategiespielen wäre das nicht allzu wichtig, doch in Fantasy General 2 kommen wir nur an Geld für neue Truppen, wenn wir die Aufträge zügig erledigen – für jede übriggebliebene Runde bekommen wir eine kleine Menge Gold.

Herausragende Handlung

Abseits dieser Schwächen gibt sich Fantasy General 2 kaum eine Blöße. Obwohl das Spiel nicht durch eine starke Inszenierung der Handlung auftrumpft, gehört es von der Story her zu den besten im Strategiegenre – Grund dafür sind die überraschenden Wendungen, von denen es zum Glück einige innerhalb der über 30 Stunden langen Kampagne gibt. Zudem ist die Auswahl der Einheiten nicht riesig, dafür aber für das Stein-Papier-Schere-Prinzip wie gemacht. So kann man zum Beispiel mit Speereinheiten die feindliche Kavallerie kontern, die Reiter sind hingegen stark gegen Fernkampfeinheiten oder Schwertkämpfer. Das Prinzip ist zudem durch Zusatzfähigkeiten der Truppen etwas modernisiert worden. Falls zum Beispiel die Einheiten über Schilde verfügen, können sie auch Pfeilsalven abwehren, die eigentlich gegen verbündete Einheiten gerichtet waren, die hinter ihnen liegen. Uns hat es auch sehr gut gefallen, dass es in den Missionen gelegentlich Dialogoptionen gibt, durch die sich der Verlauf der Kampagne leicht verändert.

Auch grafisch sind wir mit Fantasy General 2 durchaus zufrieden. Die Entwickler haben mit der Unity-Engine schöne Fantasy-Umgebungen sowie -Einheiten kreiert und auch die Benutzeroberfläche geht in Ordnung. Schade ist nur, dass man nicht sehr weit herauszoomen kann und keinen Zug wie noch im ersten Teil rückgängig machen kann. Wer über diese Mängel hinwegsehen kann, bekommt mit Fantasy General 2 ein gutes Rundenstrategiespiel, das mit seiner starken Story und dem großen Umfang punktet. Wer nach der Kampagne noch weiterspielen möchte, kann dies zudem im Mehrspieler- und Scharmützelmodus machen. ❑

MEINE MEINUNG

Matti Sandqvist

„Nicht perfekt, aber eine gelungene Fortsetzung!“

In den Neunzigern war ich ein großer Fan der Strategiespiele von SSI. Zwar gefielen mir die historischen Ableger mehr als Fantasy General, doch auch der Letztere hat mich damals gut und gerne an die hundert Stunden bestens unterhalten. Mit einer Fortsetzung nach 23 Jahren seit Teil 1 hätte ich im Leben nicht gerechnet – vielmehr ging ich davon aus, dass es irgendwann einen neuen Pacific- oder Allied General von Slitherine geben könnte. Umso mehr freut es mich, dass das zuständige Entwicklerstudio gute Arbeit abgeliefert hat. Hardcore-Fans des Originals könnte die kleinere Auswahl an unterschiedlichen Einheiten missfallen und auch die Tatsache, dass es viele der ursprünglichen Fantasy-Völker gar nicht mehr im Spiel gibt. Mich hingegen hat es nur gestört, dass man sehr darauf achten muss, dass jede Einheit am Ende einer Mission überlebt. An das etwas ungünstige Missionsdesign habe ich mich hingegen relativ schnell gewöhnt und habe einfach öfter als sonst gespeichert. Ich bin mir sicher, dass auch Kenner des Originals durchaus zufrieden sein werden, zumal die Story für ein Spiel aus dem Strategiegenre ungewöhnlich gut ist.

PRO UND CONTRA

- ➕ Umfangreiche Kampagne
- ➕ Starke Story trotz schlichter Inszenierung
- ➕ Stein-Papier-Schere-Prinzip funktioniert gut
- ➕ Vier Schwierigkeitsgrade
- ➖ Missionen müssen gegebenenfalls wiederholt werden, damit man in der Kampagne vorankommt
- ➖ Missionsdesign zwar abwechslungsreich, aber nicht fehlerfrei
- ➖ Wichtige Ressourcen nur per Zufall als Loot
- ➖ Keine Sprachausgabe




Während der Kampagnen haben wir des Öfteren die Wahl zwischen zwei Missionen. Das sorgt für einen gewissen Wiederspielwert.


Die Handlung wird lediglich durch Textdialoge erzählt. Zuweilen haben wir auch die Möglichkeit, uns für unterschiedliche Dinge zu entscheiden.

Genre: Puzzlespiel
Entwickler: Shifting Tides
Hersteller: Iceberg Interactive
Termin: 20. Sept. 2019
Preis: ca. 21,99 Euro
USK: nicht geprüft

The **Sojourn**

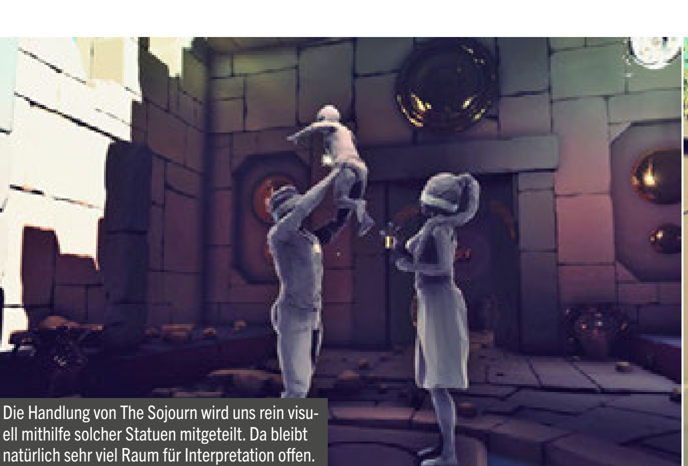
Von: Daniel Link

Puzzlespiele mit Fokus auf Story kann es gar nicht genug geben. Das dachte sich wohl auch Shifting Tides und hat mit The Sojourn einen storylastigen Ego-Puzzler geschaffen.

Kennt ihr das, wenn ihr das Gefühl habt, irgendetwas würde komplett an euch vorbeigehen? Als würdet ihr irgendwas Wichtiges nicht ganz mitbekommen oder verstehen? So geht es uns mit The Sojourn. Nach unserer Zeit, die wir mit dem Abenteuer verbracht haben, können wir die Story des Titels immer noch nicht wirklich fassen.

Eine Geschichte, die zum Denken anregt

Die Handlung von The Sojourn wird uns nämlich nicht gerade auf dem Silbertablett serviert. Dialoge oder gar einen Erzähler bietet das Spiel nicht. Stattdessen ist unser Storybegleiter ein weißes Licht, welchem wir aus der Ego-Perspektive durch die hübsch gestaltete Spielwelt folgen. Als Belohnung für eine bestimmte Anzahl gelöster Rätsel gibt uns die Leuchtkugel einen weiteren Einblick in die Geschichte von The Sojourn. Zu Beginn des Spiels etwa wird uns ein Baby in Begleitung seiner Familie gezeigt. Im weiteren Verlauf durchschreiten wir verschiedene Szenerien, darunter sowohl eine verlassene Stadt als auch ein riesiger Turm mitsamt eigener Bibliothek und Waffenkammer. Was das alles genau bedeuten soll und ob irgendeine tiefere Bedeutung dahintersteckt, können wir nicht wirklich sagen. Ist es eine Kritik am Schulsystem? Ist es eine emotionale Reise rund um das Thema Depression wie Sea of Solitude? Oder hat man versucht, die Philosophie Immanuel Kants in ein Videospiel zu verwandeln? Vermutlich nicht, aber wirklich sicher sind wir uns auch nicht. Die Geschichte der Welt, in der wir uns befinden, muss sich also jeder selbst zusammenreimen. Genug Spielraum für Interpretationen ist auch definitiv gegeben, nicht zuletzt durch die leicht melancholische Atmosphäre der einzelnen Landschaften.



Die Handlung von The Sojourn wird uns rein visuell mithilfe solcher Statuen mitgeteilt. Da bleibt natürlich sehr viel Raum für Interpretation offen.



Für jedes gelöste Bonusrätsel erhalten wir ein beschriebenes Pergament. Komplettisten haben also einiges zu tun.


Die Welt von The Sojourn bietet uns einige schön gestaltete Landschaften und atmosphärische Ausblicke.

MEINE MEINUNG

Daniel Link

„Obwohl ich die Story nicht ganz verstanden habe, hatte ich viel Spaß."

Auch wenn ich ab und an gerne zu Puzzlespielen greife, so sind sie doch nicht mein bevorzugtes Genre. Trotzdem hat mir The Sojourn Spaß gemacht. Der Ego-Puzzler überzeugt mit seiner hübschen Spielwelt und herausfordernden Rätseln. Die Spielzeit kann sich zudem für einen Titel dieser Art wirklich sehen lassen. Auch der Anstieg des Schwierigkeitsgrades und die Einführung weiterer Mechaniken ist sehr angenehm, ohne dass das Abenteuer jemals im überbordenden Ausmaß zu schwer beziehungsweise viel zu leicht wird. Ab und zu ist das Gameplay zwar etwas repetitiv, das stört im Großen und Ganzen jedoch kaum. Wer also nach einigen Stunden atmosphärischem Rätselspaß sucht, wird bei The Sojourn fündig werden.

PRO UND CONTRA

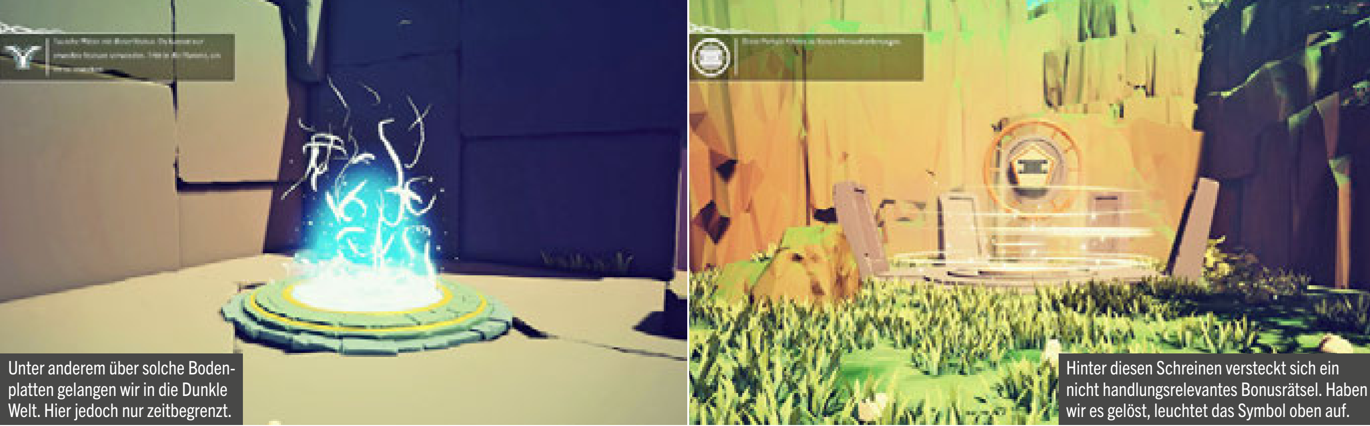
- ➕ Angenehmer Schwierigkeitsgrad
- ➕ Viele Bonusaufgaben
- ➕ Hübsche Spielwelt
- ➕ Stetig neue Mechaniken
- ➕ Atmosphärischer Zeitvertreib
- ➖ Manchmal etwas repetitiv
- ➖ Teilweise zu simple Aufgaben

WERTUNG **8**

Eine Mechanik kommt selten allein
Was die Bedeutung der Story angeht, können wir also keine finalen Aussagen treffen, jedoch sind wir von einer anderen Sache überzeugt: Gameplaytechnisch ist The Sojourn ist ein grundsolides Puzzlevergnügen. Um die verschiedenen Rätselräume zu lösen, müssen wir stets den Ausgang erreichen. Dabei helfen uns einige Statuen, mit denen wir interagieren können, sollten wir uns in der sogenannten Dunklen Welt befinden. In diese gelangen wir, wenn auch nur temporär, über kleine Plattformen am Boden. Im Verlauf des Spiels werden uns zusätzlich stetig neue Mechaniken vorgestellt. So gibt es zu Beginn etwa eine Statue, mit der wir ganz simpel den Platz tauschen können. Recht bald kommt eine weitere hinzu, die kaputte Brücken kurzzeitig wieder ganz macht. Dazu gibt es noch Mechaniken, die uns permanent in der Dunklen Welt wandeln lassen, Bodenplatten, die Statuen verdoppeln und vergitterte Tore aufsperren und vieles mehr. Relikte, mit denen wir eine ausgewählte Statue auch in der normalen Welt benutzen können, sind auch mit von der Partie. Das klingt nicht nur kompliziert, sondern ist es auch.

Herausfordernder Puzzlespaß
Bezüglich des Schwierigkeitsgrades macht The Sojourn einiges richtig, aber nicht alles. Viele Teilschritte, die wir zum Lösen eines Rätsels verwenden, wiederholen sich in den darauffolgenden Aufgaben. Das macht einige Puzzles schlichtweg zu leicht und obendrein noch recht langweilig. Wirklich störend ist dies jedoch nicht, da viele andere Rätsel dafür eine ordentliche Herausforderung bieten. Nicht selten kam es vor, dass wir für manche Denkaufgabe mehr Zeit benötigten, als wir hier zugeben wollen. Vor allem die Bonusrätsel, welche nicht für das Voranschreiten in der Story benötigt werden, fanden wir sehr fordernd. Zusätzlich enthält fast jeder Level noch einen weiteren Abschnitt, sobald das Haupträtsel gelöst wurde. Die zusätzlichen Aufgaben belohnen uns außerdem mit Pergamenten, auf denen kurze Texte zu lesen sind. Ausreichend Inhalt, vor allem für Komplettisten, bietet das Spiel also allemal.

Für Puzzlefans einen Blick wert
The Sojourn wird Puzzleenthusiasten definitiv eine Weile beschäftigen. Der Schwierigkeitsgrad steigt in einem angenehmen Tempo an, ohne jemals viel zu leicht respektive zu schwer zu werden. Die zahlreichen Bonusrätsel und -abschnitte fügen noch mal einiges an Spielzeit hinzu, vor allem, wenn man sich so ungeschickt anstellt, wie wir es getan haben. Zusätzlich ist die Spielwelt wirklich schön gestaltet und der dazugehörige Soundtrack ist ebenfalls gelungen. Und wenn man die Handlung nachvollziehen kann, ist diese bestimmt auch noch ein Pluspunkt. Oder auch nicht. Keine Ahnung. Bei einem Preis von knapp 20 Euro ist The Sojourn auf jeden Fall einen Blick wert. ❑


Unter anderem über solche Bodenplatten gelangen wir in die Dunkle Welt. Hier jedoch nur zeitbegrenzt.

Hinter diesen Schreinen versteckt sich ein nicht handlungsrelevantes Bonusrätsel. Haben wir es gelöst, leuchtet das Symbol oben auf.

Gerade die Inszenierung und die Charaktere von Felix the Reaper gefallen gut.

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Kong Orange
Hersteller: Daedalic Entertainment
Termin: 17. Oktober 2019
Preis: ca. 25 Euro
USK: ab 12 Jahren

Felix the Reaper

In Felix the Reaper geht es um den Tod, das Leben und dessen bedeutendsten Inhalt: die Liebe. Bühne frei für den tanzverrückten Sensenmann Felix!

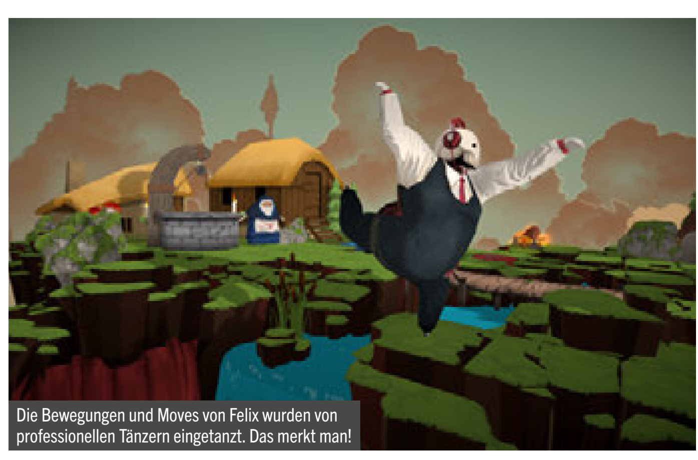
Von: Maci Naeem Cheema

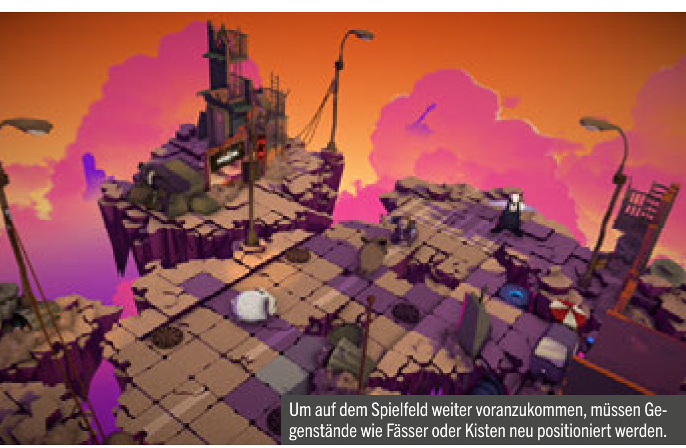
Entwickler Kong Orange und Publisher Daedalic Entertainment möchten mit Felix the Reaper eine „romantische Komödie über das Leben des Todes" erzählen. Die Handlung konzentriert sich auf Sensenmann Felix, der so gar nicht dem Klischee des gruseligen leibhaftigen Todes entspricht: Ihm fehlt es auffällig an der furchteinflößenden Erscheinung, die man von einem Sensenmann erwartet. Felix arbeitet für das Ministerium des Todes. Bereits zu Beginn unseres Abenteuers erklärt uns der sympathische Erzähler, der zusätzlich als Auftraggeber fungiert, dass Felix einfach nicht so richtig ins Bild passen will. Kollegen finden sein Verhalten eigenartig und viele der Eigenschaften, die der pummelige Sensenmann mit sich bringt, beißen sich auffällig mit seiner Berufswahl. Aber was unterscheidet Felix so von seinen Kollegen?

Wo die Liebe hinfällt

Eines ist besonders an Felix: Er ist verliebt. Seine Liebe gilt in erster Linie der Musik, wodurch es ihm einfach nicht möglich ist, auch nur für eine Sekunde die Beinchen still zu halten. Tatsächlich rennt er stets mit Walkman in der Tasche und Kopfhörern in den Ohren durch die Gegend – putzig! Die Musik unterstreicht somit nicht nur das Geschehen am Bildschirm, nein, Felix schwingt seinen Moppelkörper stets passend zum Beat. Die Tanzmoves des Protagonisten sind eine der großen Stärken des Puzzle-Games. Eingetanzt wurden diese übrigens von professionellen Tänzern!

Felix' Liebe geht aber noch viel weiter. So weit, dass sie sogar die Welt der Lebenden erreicht. Mittelpunkt seiner Aufmerksamkeit ist Betty, die, wie es der Zufall so will, im Ministerium des Lebens arbeitet. Felix ist durch und durch Romantiker. Zwischen Dokumenten mit seinen


Die Bewegungen und Moves von Felix wurden von professionellen Tänzern eingetanzt. Das merkt man!


Um auf dem Spielfeld weiter voranzukommen, müssen Gegenstände wie Fässer oder Kisten neu positioniert werden.

Aufträgen findet sich das ein oder andere Liebesgedicht und sein Job als Außendienst-Sensenmann ermöglicht ihm, die Welt der Lebenden zu bereisen. Vielleicht ergibt sich dadurch ja die eine lebensverändernde Chance, nach der sich unser Protagonist so sehr sehnt: Er möchte seiner Traumfrau Betty begegnen. Wie die Geschichte rund um Felix und Betty endet, halten wir natürlich aus Spoiler-Gründen bewusst zurück.

Das Abenteuer punktet auf jeden Fall mit viel schwarzem Humor, einer gekonnten Erzählweise und irrwitzigen Charakteren. Dadurch ergibt sich ein einzigartiger Charme. Die fünf Kapitel erzählen eine ansprechende, zusammenhängende Geschichte, zudem gibt's in den verschiedenen Abschnitten wiederum kleine, größtenteils für sich stehende Erzählungen. Die kurzen Zwischensequenzen, die zu Beginn und Ende der Missionen gezeigt werden, gefallen gut und transportieren gekonnt den einzigartigen Stil des makabren Meucheltrips.

Bühne frei!

Wie bereits erwähnt ist Felix Sensenmann. In seiner Gestalt tanzen wir über ein schachbrettartiges Spielfeld und verfolgen dabei das Ziel, einem bestimmten Lebewesen auf blutige und abstruse Weise die Lichter auszuknipsen. Während unseres Auftrags schreitet die Zeit nicht voran und wir können die Umgebung verändern und Gegenstände positionieren, um unsere Mission zu erfüllen. Die Kernmechanik der Rätsel ist das Manipulieren von Licht und Schatten. Felix ist kein Freund des Sonnenlichtes und so erlaubt uns der 3D-Puzzler das Überqueren von Feldern nur wenn sich diese im Schatten befinden. In den über 20 Levels müssen wir diverse Objekte wie Kisten oder Fässer neu positionieren, um so neue Bereiche der Spielfelder für uns begehbar zu machen. Ebenfalls hilft uns das Verstellen des Lichteinfalls. Die Sonne strahlt aus zwei verschiedenen 90-Grad-Winkeln, zwischen denen wir frei wechseln können. Auf dem Papier ergibt sich aus diesen Gameplay-Elementen ein kurzweiliger Knobelspaß. In der Praxis ergeben sich jedoch einige Probleme.

Eine Frage der Perspektive

Zuallererst ist da die nervenraubende Kamera, die sich wie ein pubertierender Zwölfjähriger aus Prinzip weigert, das zu tun, was wir von ihr wollen – zumindest mit dem Gamepad. Der rechte Stick lässt uns Kamera und Zoom gleichzeitig kontrollieren. Das führt leider viel zu häufig unfreiwillig zu Perspektiven, die keinerlei Überblick über das Spielgeschehen erlauben. Mal zoomen wir ungewollt in Felix' Gesicht, an anderer Stelle sehen wir einfach nicht die wichtigen Bereiche des Spielfelds. Dazu kommen Levels, die zwar oft gut designt sind, aber manchmal ist schwer nachzuvollziehen, was von uns verlangt wird und der Lösungsprozess läuft auf Trial & Error hinaus. Das befriedigende Gefühl, eine Kopfnuss verstanden und selbstständig gelöst zu haben, ergibt sich dadurch nicht. Steckt man einmal endgültig bei einem Rätsel fest und weiß nicht weiter, dann kann man auf Wunsch auf unterstützende Tipps zurückgreifen. Diese sind aber nicht immer hilfreich, da der Lösungsweg zu diffus und unvollständig nachgezeichnet wird.

In Sachen Umfang gibt es dafür keinen Grund zu nörgeln. Zusätzlich zu den Missionen, die einen ungefähr vier bis sechs Stunden beschäftigen, lassen sich Hardcore-Varianten der Levels freischalten. Dann verlangen einem die Aufgaben durch zusätzliche Vorgaben wie eine begrenzte Menge an Aktionen und drastischere Konsequenzen bei Fehlern noch mehr ab. Zwar erwarten uns auch in den normalen Missionen diverse Herausforderungen, dort sind sie aber rein optional. Zusätzlich lassen sich mit sogenannten Skull-Achievements weitere Zeit-Herausforderungen freischalten.

Gemixte Gefühle

Musikalisch bietet Felix Walkman zwar einen Mix aus vielen Genres. Das Verlangen, die Hüften zu schwingen verspürten zumindest wir jedoch selten. Die Stücke passen zwar gut zum Gesamtbild, sind aber nicht so eingängig, wie man es angesichts ihrer Präsenz in der Geschichte erwarten würde. Hauptsächlich lauschen wir Electro-Sounds. Sehr gut gefällt, dass es zu jedem Song und Musiker eine Beschreibung mit interessanten Infos gibt. Ebenfalls spannend sind die kleinen Hintergrundgeschichten zu den Charakteren, die wir in unseren Auftragsdokumenten nachlesen können. Diese helfen dabei, noch weiter in Felix' abstruse Welt einzutauchen. Auch der Erzähler, der als einzige Figur zu Wort kommt, macht einen tollen Job – kein Wunder, seinen Part übernimmt Sir Patrick Stewart! Auf eine deutsche Sprachausgabe wurde wohl auch wegen dieser Starpower verzichtet.

Viel Licht und Schatten

Felix the Reaper ist kein schlechtes Spiel. Es ist phasenweise sehr knifflig, verlangt viel Hirnschmalz und räumliche Vorstellungskraft und bietet dank der zusätzlichen Herausforderungen einen hohen Wiederspielwert. So wie die Rätsel bietet aber auch die Knobelei im Ganzen Licht und Schatten. Die Rätsel sind zu oft frustrierend gestaltet und werden der liebenswürdigen Inszenierung nicht immer gerecht. Diese wiederum ist so speziell, irrwitzig und gekonnt morbide, dass man alleine schon ihretwegen Felix the Reaper eine Chance geben kann. Das Spiel ist seit dem 17. Oktober 2019 für PC, PS4, Xbox One und Nintendo Switch erhältlich. ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Ich wollte Felix the Reaper lieben, geklappt hat das leider nicht."

Von Sekunde Eins an, als ich Gameplay und Artworks zu Felix the Reaper gesehen habe, war mir klar: Das ist ein Spiel für mich. Mich reizte der schöne Stil, die abgedrehte Prämisse, der musikalische Fokus (für mich als Musiker sehr anziehend!) und selbst die Puzzle-Mechaniken fand ich interessant. Beim Spielen konnte mich Felix the Reaper allerdings nicht so in seinen Bann ziehen, wie ich es erwartet hatte. Die Zusatzinfos über Musiker und Bands, die Welt, Charaktere und der einzigartige Charme schreien nach Liebe auf den ersten Blick! Manchmal kann die Liebe aber grausam sein und schlussendlich bist du für mich doch nicht mehr als eine kurzlebige Affäre – sorry, Felix.

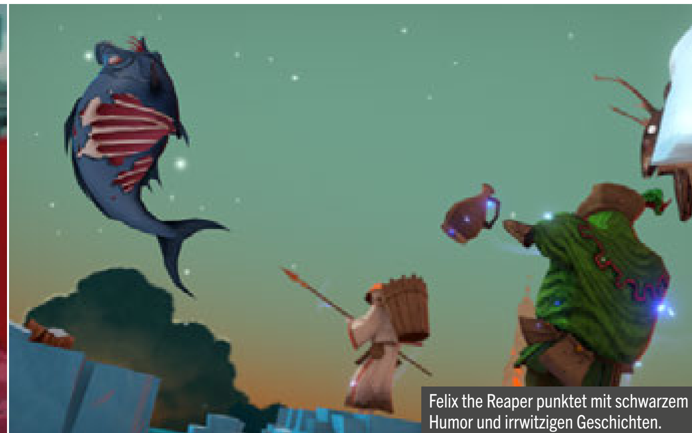
PRO UND CONTRA

- ➕ Viel Liebe zum Detail
- ➕ Charmanter Protagonist
- ➕ Lustige, morbide Handlung
- ➕ Irrwitzige Todesszenen
- ➕ Viel Umfang für ein Puzzlespiel
- ➕ Dank vieler zusätzlicher Herausforderungen hoher Wiederspielwert
- ➕ Mit Sir Patrick Stewart als Erzähler eine sehr tolle und passende Starbesetzung
- ➕ Schön choreografierte Tanzmoves
- ➕ Attraktiver Low-Poly-Look
- ➕ Lebendig gestaltete Levels
- ➕ Solider Soundtrack mit interessanten Infos zu den Komponisten
- ➕ Tolle zusätzliche Dokumente
- ➖ Enorm nervige Kamera
- ➖ Einige Rätselpassagen gestalten sich frustrierend
- ➖ Zu oft fühlt man sich als Spieler allein gelassen
- ➖ Ab und an unlogische Aufgabenstellungen
- ➖ Teilweise verwirrende Hilfefunktion
- ➖ Phasenweise Trial&Error-Prinzip





Liebe ist subjektiv. Für manche dürfte die liebe Betty wenig anziehend sein, für andere Perfektion geformt in Haut und Knochen.



Felix the Reaper punktet mit schwarzem Humor und irrwitzigen Geschichten.

Von: Johannes Gehrling

Der zweite Teil macht einige Dinge anders. Aber: Ist das zweite Yooka-Laylee dadurch besser oder schlechter als der Vorgänger? Diese und weitere Fragen klären wir im Test.

Yooka-Laylee und das Unerreichbare Versteck

Genre: Jump & Run
Entwickler: Playtonic
Hersteller: Team17
Termin: 08. Oktober 2019
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 6 Jahren

Als sich vor ein paar Jahren einige ehemalige Rare-Mitarbeiter zusammentaten, um die guten alten Zeiten wieder aufleben zu lassen, war die Freude groß. Viele Banjo-Kazooie-Fans erwarteten von Yooka-Laylee, der lang ersehnte dritte Teil der Reihe zu werden (Nuts & Bolts, den tatsächlichen, aber wenig gelungenen Teil drei ignorieren wir an dieser Stelle mal gekonnt). Am Ende kam zwar ein ordentliches Spiel heraus, aber nicht der Kracher, den sich viele erhofft hatten. Daraus hat Entwickler Playtonic gelernt und setzt beim neuen Yooka-Laylee nicht mehr so arg auf den „Banjo-Kazooie-Faktor", was schon daran deutlich wird, dass es sich bei Teil zwei um einen 2D-Hüpfer handelt. Die eingesparte dritte Dimension haben die Entwickler aber offensichtlich umso mehr in den Spielspaß investiert, denn Yooka-Laylee und das Unerreichbare Versteck ist das bessere Spiel der noch jungen Reihe.

Zahlreiche Vorbilder

Das Game lehnt sich an viele positive Elemente verschiedenster Spiele an, am stärksten aber wohl an Donkey Kong Country: Tropical Freeze. Kommt euch das bekannt vor: Ein Moveset aus laufen, springen, rollen, schwingen, Sprung aus der Rolle? Erleidet ihr einen Treffer, verliert ihr zunächst Laylee, bevor euch beim zweiten Mal der Bildschirmtod ereilt? Kanonenfässer? Das neue Yooka-Laylee macht keinen Hehl daraus, was die Vorbilder sind. Natürlich weisen einige Elemente auch auf Banjo-Kazooie hin: Die „Gibberish" genannte Sprache der Figuren, ein Duo als Protagonisten, „lebendige Gegenstände", wie zum Beispiel Hinweisschilder mit Augen und Stimme. Die Musik sowie die Gestaltung der Oberwelt erinnern wiederum an Mario + Rabbids: Kingdom Battle, während der von Spielbeginn an jederzeit zugängliche finale Level des Spiels sehr ähnlich funktioniert wie bei Zelda: Breath of the Wild – jede



Auch im zweiten Yooka-Laylee bekommt ihr es wieder mit dem bösartigen Capital B zu tun. Diesmal stiehlt er sämtliche Bientaillons und ihr müsst sie zurückholen!


In der Oberwelt gibt es allerhand zu entdecken und zu rätseln. Dieser Schalter zum Beispiel ändert die Richtung des Laufbands und damit den Level in dem Buch.



Sowohl die Oberwelt als auch die einzelnen Levels sind allesamt liebevoll gestaltet und von eingängiger Musik untermalt.

Menge Nintendo-Einfluss also. Was jetzt vielleicht wie eine Kopie klingt, wird im Zusammenspiel all dieser und weiterer Elemente aber wieder etwas Eigenständiges. Natürlich kommen auch Sammelgegenstände nicht zu kurz, so benötigt ihr zum Vorankommen Federn sowie Münzen und für jeden abgeschlossenen Level gibt es ein sogenanntes Bientaillon. Dieses fungiert im finalen Level, dem „unerreichbaren Versteck", als ein Energiepunkt. Je mehr Bientaillons ihr sammelt, indem ihr Levels abschließt, desto mehr Energie habt ihr also beim Finale zu Verfügung. Und davon könnt ihr gar nicht genug haben, denn das unerreichbare Versteck ist extrem anspruchsvoll und fordert wirklich sämtliche Hüpfspiel-Skills. Aber auch das restliche Spiel ist nicht gerade ohne! Wer den Schwierigkeitsgrad eines modernen 2D-Jump&Runs erwartet, der wird mit dem neuen Yooka-Laylee überfordert sein.

Tolle Oberwelt

Apropos Levels: Wie auch beim Vorgänger könnt ihr wieder alle Levels auf zwei Arten erkunden und dafür auch jeweils ein Bientaillon erhalten. Um Zugang zur Alternativversion zu erhalten, müsst ihr in der Oberwelt Einfluss auf das auf dem Boden liegende Buch nehmen, über das ihr einen Level erreicht. Beispiel: Vereist ihr in der Oberwelt das Buch und betretet dann den Level, ist dort sämtliches Wasser zu Eis gefroren. In der Oberwelt müsst ihr dafür verschiedene Rätsel lösen und Mechanismen aktivieren oder kleine Sprungpassagen meistern. Während schon die normalen Levels toll gestaltet sind und Spaß bereiten, entpuppt sich die Oberwelt als heimlicher Star des Spiels. Die betrachtet ihr wie zum Beispiel bei Link's Awakening aus der schrägen Vogelperspektive und nicht wie die Levels aus der Seitenansicht. Um neue Abschnitte freizuschalten, müsst ihr bei Trowzer regelmäßig Münzen lassen und bei den Pagies spezielle Herausforderungen meistern. Eine schöne Abwechslung zu den normalen Levels.

Spaß beim Hüpfen

Einen größeren Bug mussten wir leider bei einem Trowzer-Tor erleben, was dazu führte, dass wir das Spiel komplett neu beginnen mussten. Immerhin, das geschah sehr früh im Spiel. Allerdings gilt auch für das restliche Spiel: Kleine technische Macken sind leider vorhanden, diese trüben aber abseits dieses groben Fehlers nicht den Spielspaß. Ansonsten läuft das neue Yooka-Laylee stets sehr flüssig und ruckelfrei, die Ladezeiten allerdings erfordern Geduld. Die (Gamepad-)Steuerung ist sehr präzise und knackig, so wie es bei einem so schnellen Hüpfspiel auch notwendig ist. Die Story ist wie oftmals bei dieser Art von Spiel vor allem Mittel zum Zweck und nicht wirklich erwähnenswert. Macht aber auch nichts, denn Yooka-Laylee und das Unerreichbare Versteck ist in erster Linie ein rundes, hochwertiges und spaßiges Jump & Run mit toller Musik und nicht minder hübscher Optik. Definitiv eine Steigerung zum ersten Teil der Reihe. ❑

MEINE MEINUNG

Johannes Gehrling



„Charmantes Jump & Run mit genretypischen Stärken."

Zugegeben: Der massive Bug, dem ich nach rund 30 Minuten Spielzeit über den Weg lief und der mich dazu zwang, das Spiel neu zu beginnen, hat mich ganz schön genervt. Die Entwickler versicherten mir auf Nachfrage aber, dass es sich um einen extrem seltenen Fehler handelt, und ich konnte ihn selbst auch tatsächlich nicht reproduzieren. Als ich mich dann aber dazu überwinden konnte, noch mal von vorne loszulegen, wurde ich mit einem wirklich tollen Jump & Run belohnt. Besonders viel Spaß hatte ich mit der Oberwelt, die durch ständige Erweiterung und Veränderung dazu einlädt, immer mehr Bereiche zu erkunden. Und die Tonika, die wahlweise das Gameplay oder die Optik des Spiels verändern, sind eine ganz nette Idee, ich habe sie aber persönlich beim Spielen kaum genutzt.

PRO UND CONTRA

- + Tolle Oberwelt
- + Fordernde Levels
- + Fantastische Musik
- + Jede Menge Tonika
- + Charmante NPCs und Spielfiguren
- + Präzise und knackige Steuerung
- − Einige Bugs
- − Sehr lange Ladezeiten





Beginnen die ersten paar Levels noch harmlos, wird es bereits ab dem zweiten Abschnitt der Oberwelt deutlich anspruchsvoller und später richtig knackig.

Der finale Level des Spiels ist von Anfang an jederzeit zugänglich. Ohne befreite Bientaillons als Schutz ist das bockschwere Gebiet aber kaum zu meistern.



Genre: Adventure
Entwickler: House House
Hersteller: Panic
Termin: 20. September 2019
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 0 Jahren

Untitled Goose Game



PC Games INNOVATION

Von: Lukas Schmid

Als Gans den Leuten das Leben schwer machen, inklusive Gequake und Stealth-Einlagen? Was sich wie ein schlechter Witz anhört, entpuppt sich als eines der innovativsten Indie-Spiele der letzten Zeit!

Hat nicht jeder von uns schon mal davon geträumt, für einen Tag in die Haut einer Gans zu schlüpfen? Nun, höchstwahrscheinlich nicht, aber trotzdem gibt uns Untitled Goose Game nun die Gelegenheit dazu! Als Geflügel schwimmen wir aber nicht nur durch Weiher und warten auf unser täglich Brot durch fütterungswillige Rentner, sondern haben eine Mission: den Einwohnern einer kleinen Gemeinde das Leben schwer zu machen! Wir sagen bewusst nicht „zur Hölle", denn unsere Aktionen, mit denen wir die hilf- und schuldlosen Menschen ärgern, beschränken sich auf kleine Irritationen, keine gewaltigen Katastrophen. Da wird etwa ein Bauer durch die aktivierte Sprinkleranlage nass gemacht, wir knüpfen die Schnürsenkel eines kleinen Jungen auf, damit er stolpert und seine Brille verliert, oder wir sorgen dafür, dass eine preisgekrönte Rose der Heckenschere zum Opfer fällt. Warum wir all das tun? Keine Ahnung! Vielleicht sind Gänse ja einfach Ekel. Jedenfalls verfügen wir auf unserer Reise durch die offensichtlich einer britischen Gemeinde nachempfundene Spielwelt über eine Liste an Aufgaben, die es abzuhaken gilt. Haben wir eine bestimmte Menge an Vorgaben erfüllt, so gelangen wir in den nächsten Abschnitt. Und aus allen Spielen, von denen sich ein Titel, in dem man eine unfreundliche Gans spielt, hätte inspirieren lassen können, fiel die Wahl der Entwickler recht eindeutig auf Hitman.

Vogelfrei

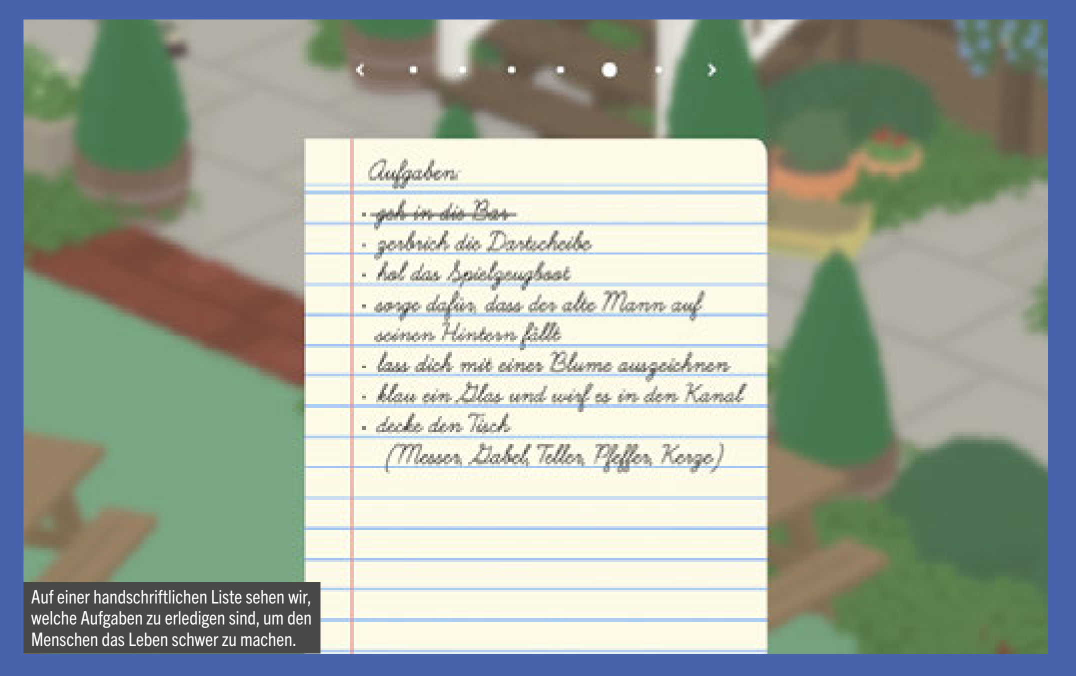
Ja, im Kern erinnert Untitled Goose Game an Agent 47s Aufträge – nur halt ohne all die Morde und die Gewalt. Dafür aber ebenfalls mit unterschiedlichen Herangehensweisen an unsere Missionen. Die grundsätzliche Steuerung unserer Gans ist simpel. Wir bewegen sie frei durch die Gegend, mit einem Knopf rennen wir, mit einem weiteren nehmen wir Objekte auf. Ein Button lässt uns den Kopf senken, damit wir unter Hindernissen hindurchwandern sowie kleine Gegenstände am Boden aufheben können. Weiterhin dürfen wir auf Knopfdruck quaken, was oft notwendig, ist, um die Aufmerksamkeit der Menschen zu erregen oder sie zu erschrecken. Und zu guter Letzt sind wir noch dazu imstan-



Im ersten Abschnitt machen wir einem Bauern das Leben schwer, indem wir etwa seine Karotten klauen oder ihm mit dem Sprinkler eine feuchte Überraschung bereiten.



Anders als die meisten anderen Menschen reagiert dieser Junge nicht nur irritiert auf unsere gänsliche Existenz, sondern hat Angst vor uns. Das müssen wir ausnutzen!



Auf einer handschriftlichen Liste sehen wir, welche Aufgaben zu erledigen sind, um den Menschen das Leben schwer zu machen.

de, unser Gefieder aufzuplustern und die Flügel auszubreiten. Das hat zwar spielerisch keinerlei Nutzen, aber schön, es zu können! Mit diesem Move-Portfolio und dem Wissen über die Aufgaben, die uns in jedem Areal gestellt werden, müssen wir nun die Umgebung beobachten. Wie reagieren die Menschen in bestimmten Situationen, welche Eigenheiten können wir ausnutzen, um unsere Ziele zu erreichen? Manchmal gibt es auf diese Fragen nur eine Antwort, oft genug aber auch verschiedene Lösungswege. Um den Bauern im ersten Abschnitt nass zu machen, können wir ihn etwa entweder unter den Sprinkler locken oder aber ihn dazu bringen, durch einen Weiher zu waten. Manche der Aufgaben sind durchaus herausfordernd und man muss um die Ecke denken, um auf die Lösung respektive eine der Lösungen zu kommen. Etwas zu weit treiben es die optionalen Ziele. Die werden nicht zu Beginn in der Liste angezeigt, sondern erst offenbart, wenn man sie erledigt oder das Spiel bereits abgeschlossen hat. Ob man sie erfüllt, läuft also auf Zufall hinaus, denn logisch erschließen lassen sie sich nicht. Wird man während einer Missetat ertappt oder scheitert sonstwie, passiert übrigens gar nichts. Im schlimmsten Fall zieht uns jemand einen gemopsten Gegenstand aus dem Maul oder wir werden mit ungeschickten Handbewegungen vertrieben – um uns sofort danach wieder an die Erledigung unserer Missetaten zu machen. All das zeichnet Untitled Goose Game aus: Es bietet eine durchgeknallte Idee, es ist ein bisschen gemein, ohne bösartig zu sein, und es ist im Grunde seines Herzens einfach wunderbar harmlos. Und es wird getragen von einem wirklich feinen Humor! Hier wird nicht die Spaßtrommel geschlagen, stattdessen ist es die Situationskomik, welche uns regelmäßig zum Grinsen bringt. Das leicht irritierte Verhalten der Menschen, wenn wir sie ärgern, untermalt von absolut perfekt getimten Piano-Klängen, sucht in Sachen Humorpotenzial seinesgleichen. Der simple, aber sehr stimmige Grafikstil samt sehr gelungener Animationen von Gans und „Feind" fügt sich hier ebenfalls gut ein. Als Spieler schlüpft man zudem immer mehr in die Rolle der Gans und reagiert irgendwann fast unwillkürlich so, wie man das von einem großen, etwas bösartigen Vogel erwarten würde. Beispielsweise ist es nicht notwendig, die Menschen wütend anzuquaken, wenn sie einem eine Chaos-Tour vermasselt haben – man tut es aber einfach.

Ein Gans tolles Spiel

Tatsächlich ist Untitled Goose Game nicht nur für diejenigen geeignet, die auf verrückte und kreative Ideen stehen, sondern auch für Stealth-Liebhaber. Schade bloß, dass der ganze Spaß schon nach etwa zwei Stunden vorbei ist. Dann hat man alles gesehen und leider existiert auch nur wenig Anreiz, sich ein weiteres Mal auf einen Ärger-Ausflug zu begeben. Wir hätten gerne noch deutlich länger unsere innere Gans entdeckt! ❑

MEINE MEINUNG

Lukas Schmid



„Spaßig und charmant – der Gänsetrip überrascht sehr positiv!"

Nach dem witzigen Ankündigungs-Trailer zu dem unter dem Arbeitstitel Untitled Goose Game vorgestellten Abenteuer vor einigen Monaten hatte ich bereits Lust darauf, den Titel auch mal auszuprobieren. Ich erwartete mir aber nichts anderes als eine nette, verrückte Idee, die mit eher belanglosem Gameplay angereichert wird – eine etwas weniger derbe Version von Titeln wie Surgeon Simulator oder Goat Simulator also. Nun, ich wurde in zweierlei Hinsicht überrascht. Erstens entpuppte sich der vermeintliche Arbeitstitel als tatsächlicher Name des Spiels und zweitens ist Untitled Goose Game deutlich mehr als nur ein spielbarer Wegwerf-Gag. Mit etwa zwei Stunden Spielzeit ist das Spektakel zwar reichlich kurz, in dieser Zeit erlebte ich aber ein unerwartet intelligentes Stealth-Abenteuer mit allerlei tollen Ideen, gelungenem Level Design und einigen durchaus kniffligen Umgebungsrätseln. Hinzu kommt der wie erhofft sehr gelungene und angenehm subtile Humor des Spiels. Hier geht es nicht um Verrücktheit um der Verrücktheit willen, vielmehr werden die humorigen Akzente sehr gekonnt gesetzt und musikalisch perfekt untermalt. Ich bin schwerstens angetan!

PRO UND CONTRA

- + Ungemein kreative Spielidee
- + Charmante Atmosphäre
- + Sehr gut passender Slapstick-Humor
- + Herausfordernde Umgebungspuzzles
- + Simpler, aber passender Grafikstil
- + Hervorragender Einsatz von Musik
- − Sehr kurze Spielzeit
- − Zusatzaufgaben etwas unklar
- − Seltene Mini-Bugs





Wer uns unsere Aufgaben gestellt hat und warum sie so spezifisch sind, bleibt unklar. Aber Socken, BH, Pantoffel und Seife müssen nun einmal in den Gartenteich!

Es muss nicht immer alles schlimm, schlimm, schlimm sein: Die kleinen Ärgernisse im Spiel laufen nie auf Katastrophen hinaus.

Genre: Sport
Entwickler: Visual Concepts
Hersteller: 2K Sports
Termin: 05. September 2019
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 0 Jahren

NBA 2K20

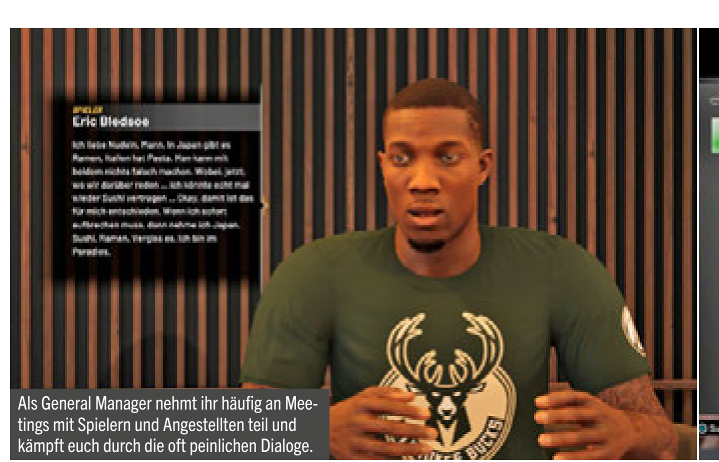
Von: Karsten Scholz

TV-reife Inszenierung und griffiges Gameplay treffen auf freche Mikrotransaktionen sowie technische Probleme. Die NBA-2K-Reihe polarisiert auch im Jahr 2019.

Jahr für Jahr strafen enttäuschte Basketballfans die Ableger der NBA-2K-Reihe mit Niedrigstwertungen ab, um klarzumachen: Sie lassen sich die in einigen Modi allgegenwärtigen Mikrotransaktionen nicht mehr gefallen! Jahr für Jahr verdient sich 2K Sports mit der Sportsimulation dennoch eine goldene Nase. So war es in der Vergangenheit, so ist es wohl auch 2019. Und da die Entwickler mehr Wert aufs Geld als aufs Feedback der Spieler legen, kommen wir so schnell aus diesem Teufelskreis nicht mehr heraus. Ein Jammer. Denn auch NBA 2K20 ist auf dem Court wieder ein gutes Stück Software geworden. Gleichzeitig ist die Kritik der Konsumenten absolut berechtigt. Doch der Reihe nach.

Hollywood lässt grüßen

Ein Herzstück von NBA 2K ist auch im aktuellen Jahrgang der Karriere-Modus, der – im Vergleich zu den Vorgängern – eine überraschend unterhaltsame Geschichte erzählt. Unterm Strich geht es zwar erneut nur darum, wie es unser Alter Ego vom College in die NBA schafft, doch werden dabei interessante Themen gestreift, etwa die Beeinflussung von außen auf potenzielle Sportstars. Mit an Bord ist dabei nicht nur LeBron James, der die Story produziert hat, sondern auch Hollywood-Größen wie Idris Elba, Rosario Dawson oder Thomas Middleditch. Die Sequenzen sehen toll aus, die Dialoge sind gut geschrieben und auf NBA-Fans warten zig Insider-Gags. Einzig das Pacing stimmt nicht. Denn Basketball spielen wir in den ersten Stunden zu selten. Dafür schwitzen wir bei den Übungen vom Draft Combine, weil sich die Steuerung einiger Geschicklichkeitstests störrisch gibt. Die Charakterentwicklung fällt in diesem Jahr übrigens nicht mehr so zeitaufwendig aus. Ihr erreicht früher hohe Wertungen als in den Vorgängern. Wer besonders schnell sein will, kann aber auch jetzt wieder Geld ausgeben – was in den Online-Wettkämpfen weiterhin einen Vorteil bringt.



Als General Manager nehmt ihr häufig an Meetings mit Spielern und Angestellten teil und kämpft euch durch die oft peinlichen Dialoge.



Wenn ihr die Voraussetzungen spezieller Karten in Mein Team erfüllt, könnt ihr diese aufwerten und so die Werte des Spielers verbessern.



Im neuen Spielerbaukasten des Karriere-Modus bestimmt ihr Aussehen und Spielstil eures Sportlers sowie sein Potenzial.

Endlich mit WNBA

NBA Live 19 hat es letztes Jahr vorgemacht, nun legt 2K nach: In NBA 2K20 könnt ihr die zwölf Teams der WNBA gegeneinander antreten lassen, auf Wunsch sogar in einem eigenen Saison-Modus. Bemerkenswert ist dabei, dass sich die Partien der weiblichen Stars spürbar anders als NBA-Spiele anfühlen, und das nicht nur wegen der frischen Kommentatoren, die – wie ihre NBA-Pendants – meist einen prima Job machen. Die Sportlerinnen steuern sich auch flotter, sie haben ein eigenes Repertoire an Animationen, zudem kommen Dunks sehr viel seltener vor. Ansonsten hat sich im Mikrotransaktionen-freien Raum vor allem beim Tutorial 2KU sowie beim GM-Modus einiges getan. Letzterer besitzt nun leichte RPG-Elemente: Die Aktionspunkte eures General Managers bestimmen, wie viele Tätigkeiten ihr pro Woche ausführen dürft. Durch eure Aktionen erhaltet ihr Erfahrungspunkte, steigt im Level auf und schaltet Skills frei, die euch etwa bei Vertragsverhandlungen helfen. Macht euch jedoch darauf gefasst, dass euch jede Menge Meetings mit Spielern und Angestellten erwarten, in denen ihr euch durch peinliche Dialoge klickt.

Vegas, Baby!

Es ist schon auffällig, dass mit der Karriere und Mein Team gerade die beiden Modi die meiste Liebe der Entwickler erhalten haben, in denen die Ingame-Währung VC, die sich auch für Geld kaufen lässt, die größte Rolle spielt. In letztgenanntem Modus baut ihr eure Teams erneut über Pakete mit zufälligen Karten auf – ähnlich wie bei Ultimate Team in FIFA. Im Vergleich zum Vorjahr gibt es dieses Mal sogar noch mehr Herausforderungen, Zufallselemente und Anreize, um zusätzlich zum recht hohen Kaufpreis weitere Euro in NBA 2K20 zu investieren. Eingerahmt wird der Modus von einer Casino-artigen Aufmachung, Minispiele im Glücksrad- und Automaten-Stil inklusive. Positiv wollen wir an dieser Stelle einzig die neuen Evolutionskarten hervorheben, die ihr durch die Absolvierung vordefinierter Ziele mehrfach aufwerten könnt.

NBA 2K19,5

Dass wir bisher so wenig über Basketball geschrieben haben, hat einen guten Grund: Auf dem Court hat sich mit NBA 2K20 noch weniger getan als bei den Vorgängern. Okay, es gibt neue Animationen und mehr Kontrolle über eure Dribblings. Die Stärke eines Sportlers wirkt sich zudem wieder mehr aus: Ein muskulöser Center schiebt einen Flügel-Spieler problemlos durch die Zone. Und wer ständig die Sprint-Taste drückt, verbraucht die Ausdauer der Sportler schneller als das erste Training nach der Sommerpause. All diese Detail-Verbesserungen täuschen jedoch nicht darüber hinweg, dass sich der neue NBA-2K-Teil fast wie der Vorgänger anfühlt. Auch weil das Spiel erneut mit langen Ladezeiten zu kämpfen hat, die vor allem im Karriere-Modus viel zu viel Lebenszeit fressen. ❑

MEINE MEINUNG

Karsten Scholz



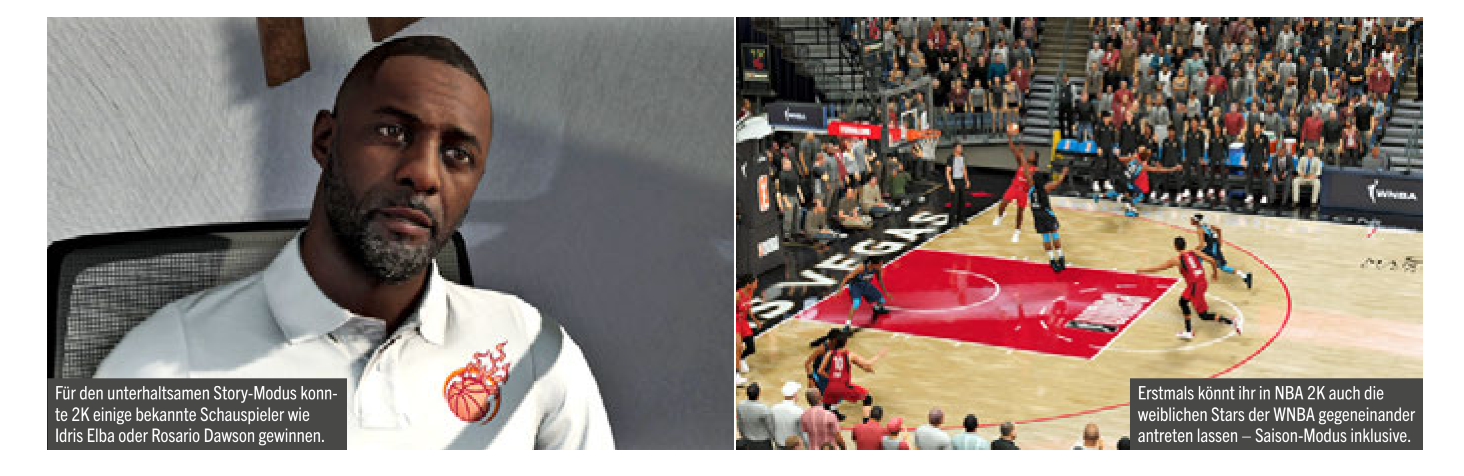
„Jährlich grüßt der NBA-2K-Shitstorm – dieses Mal: die 20er-Edition."

Ach, NBA 2K. Wie viel Zeit ich mit dir in den letzten Jahren verbracht, wie oft ich allein die Mavs zur Championship geführt oder etliche Stunden in deine Karriere-Modi gesteckt habe. Nirgendwo sonst gibt's so eine TV-reife Inszenierung, in keiner anderen Sportsimulation fühle ich mich so wohl auf dem Platz. Doch ärgert es mich, dass du die falschen Prioritäten setzt. Statt immer neue Wege zu finden, mir die omnipräsenten Mikrotransaktionen schmackhaft zu machen, solltest du dich der technischen Baustellen annehmen, die es jedes Jahr aufs Neue gibt. Zudem sollte dein Fokus wieder mehr auf dem Sport liegen und weniger auf den Minispielen oder Karten-Editionen von Mein Team. Im Vergleich zum Vorjahr hat sich an den wichtigen Stellen einfach zu wenig getan. In dieser Saison müssen die Mavs ohne meine Hilfe klarkommen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gute Story in Meine Karriere
- ➕ Fantastische TV-Atmosphäre
- ➕ Detailreiche Grafik
- ➕ Sehr gute (englische) Kommentatoren
- ➕ Mein GM motivierender
- ➕ Endlich mit WNBA-Saison
- ➖ Kaum Gameplay-Verbesserungen
- ➖ Peinliche Dialoge in Mein GM
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ VC-Käufe bringen Pay2Win mit
- ➖ Mikrotransaktionen + Zufallsfaktor





Für den unterhaltsamen Story-Modus konnte 2K einige bekannte Schauspieler wie Idris Elba oder Rosario Dawson gewinnen.

Erstmals könnt ihr in NBA 2K auch die weiblichen Stars der WNBA gegeneinander antreten lassen – Saison-Modus inklusive.





ing-Wahnsinn!

Top Angebote und heiße Schnäppchen!

Sichere dir vom 25. Oktober bis 3. November bis zu 70% Rabatt!



Computec Media veranstaltet im Zeitraum vom 25. Oktober bis zum 03. November 2019 zum dritten Mal die Cyber Week – zehn Tage Shopping-Wahnsinn mit vielen tollen Produkten. Dabei gibt es bei unseren teilnehmenden Partnern

- unzählige tolle Angebote
- exklusive Rabatte
- einmalige Zusatzleistungen.

Eine Übersicht mit allen bislang bestätigten Partnern und deren Rabattangebote (sofern diese schon feststehen) ist auf der folgenden Seite zu finden. Bis zum Start der Cyber Week werden da noch viele weitere hinzukommen.

Alle Angebote werden ab 25. Oktober 2019 auf unserer offiziellen Aktions-Website **www.cyberweek.deals** aufgelistet. Schon jetzt können sich Schnäppchenjäger auf der Webseite für einen Newsletter eintragen, um rechtzeitig zum Start der Cyber Week informiert zu werden. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht, und Top-Deals können schnell vergriffen sein.

Wir wünschen viel Spaß mit den zahlreichen tollen Angeboten und viel Erfolg beim Schnäppchen-Shopping!

Alle bisher bestätigten Cyber Week-Partner:



Wenn nicht jetzt, wann dann? Jetzt zuschlagen bei der Cyber Week! Sichere Dir jetzt Deinen perfekt konfigurierten AGANDO Computer zu einem unschlagbaren Preis. Wir freuen uns auf Deinen Besuch unter www.agando-shop.de!



bis zu **25%** Rabatt

Als eines der zehn größten E-Commerce-Unternehmen Deutschlands gehört ALTERNATE zu den führenden Onlineshops. Während der Cyber Week erwarten Sie Angebote aus den Bereichen Hardware, Gaming & Peripherie.



bis zu **20%** Rabatt

ASUS ROG – das steht für Hardware, Notebooks, PCs, Monitore, Netzwerktechnik & Eingabegeräte auf höchstem Niveau, konzipiert von Gamern für Gamer. Profitieren Sie jetzt von Angeboten zur Cyber Week!



bis zu **30%** Rabatt

Der Name „be quiet!“ ist Programm: PC-Komponenten von be quiet! überzeugen durch kompromisslose Geräuschminimierung und erstklassige Technologiekonzepte: Ausgewählte Lüfter, CPU-Kühler, Netzteile und Gehäuse gibt es zudem aktuell bis zu 30 % günstiger!



bis zu **30%** Rabatt

Seit 1990 ist Enermax einer der führenden Hersteller von PC-Komponenten, dessen Devise seit jeher die eine ist: Power, Innovation, Design. Als Vorreiter für innovative Designs streben wir nach Verbesserungen. Der patentierte Dual-Chamber-Wasserblock und Central-Coolant-Inlet sind Bestandteile unserer neuesten Wasserkühlungen.



bis zu **20%** Rabatt

HP bringt dich auf´s nächsten Level! Egal ob Notebooks, Monitore oder Gaming Produkte der OMEN und HP Pavilion Serie. Entdecke die ganze Produktreihe und spare bis zu 20% auf spannende Angebote zur Cyber Week.



bis zu **36%** Rabatt

Wir sind Computerfachhändler seit 1992 und bundesweit mit 24 Filialen vertreten. Durch tolle Aktionen können wir unseren Kunden viele Artikel zu besonders günstigen Preisen anbieten.



bis zu **17%** Rabatt

Oculus - Gaming der nächsten Generation. Ob All-in-One-Gamingsystem oder PC-basiertes Headset: die virtuelle Realität war noch nie so nah!



Seagate ist Marktführer im Bereich HDDs und entwickelt fortwährend innovative Produkte für Kunden & Unternehmen. Sparen Sie jetzt und sichern Sie sich attraktive Rabatte auf IronWolf NAS-Festplatten und FireCuda 510 SSDs.



bis zu **20%** Rabatt

Mit mehr als 16 Jahren Erfahrung stellen wir nicht einfach Gaming-Produkte her, sondern leistungsstarke Gehäuse und Peripherie, hinter der wir stehen. Sharkoon-Produkte sind mit internationaler Effizienz gefertigt und im Herzen Hessens für euch designt. Denn wie ihr sind wir auch Casuals und Pros, Modder und Gaming-Enthusiasten.



ZOWIE Monitore & Mäuse stehen für höchste Qualität im Bereich eSports und sichern eine einwandfreie Ingame-Erfahrung. Entdecken Sie jetzt professionelles eSports Equipment von ZOWIE.



bis zu **25%** Rabatt

CAPTIVA – Dein Deal, ganz gleich ob PC oder Notebook! Erlebe die Cyber Week mit CAPTIVAs High Quality Power und der schärfsten Hardware namhafter Hersteller. Hol dir deinen Deal, bevor es ein anderer tut.

Start nicht verpassen!

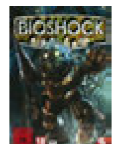
Jetzt registrieren unter www.cyberweek.deals!

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

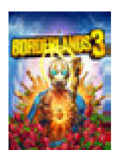
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



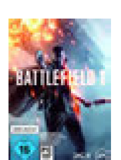
Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

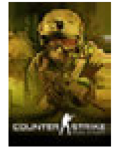
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

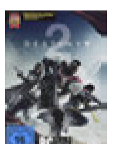
Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

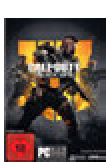
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten Call of Duty seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

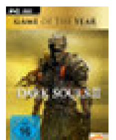
Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

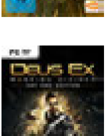
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

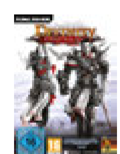
Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht Diablo 3 zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

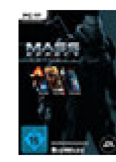
Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

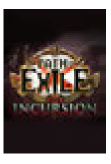
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



Path of Exile

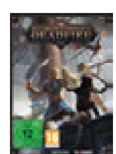
Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Valfaris

Wer altmodischen Ballerspaß im Stil von Contra oder Turrican liebt, sollte unbedingt Valfaris ausprobieren: Der Sidescroller inszeniert lupenreine 2D-Action, in der ihr euch als knurriger Weltraumkrieger durch eine futuristische Festung kämpft. Dazu stehen euch zig Knarren, Schwerter, Plasmagewehre und anderes Zeug zur Verfügung, das ihr auch mehrfach upgraden könnt. Das spielt sich schön präzise und fällt besonders in Bosskämpfen teilweise bockschwer aus, doch fair gesetzte Checkpoints mildern die Frustgefahr zumindest ein wenig. Das Highlight von Valfaris ist aber seine kraftvolle Retro-Inszenierung: Die knallbunte Action erstrahlt im modernen Pixel-Look und punktet mit netten Effekten und Details, dazu donnert ein wuchtiger Metal-Soundtrack aus den Boxen. Valfaris ist unter anderem über Steam und GOG erhältlich, der Preis liegt bei rund 20 Euro. **Felix Schütz**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

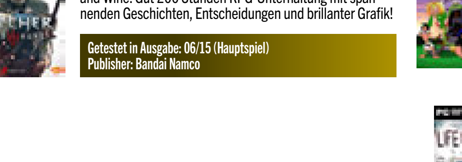
Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

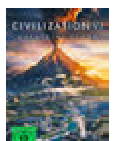
Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Strategiespiele

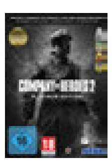
Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

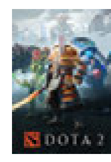
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

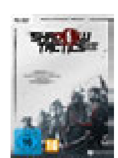
Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

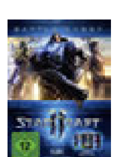
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach Commandos-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

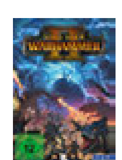
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

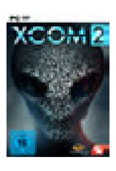
Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

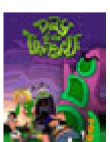
Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

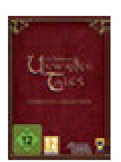
Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine

Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

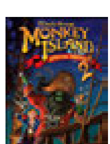
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

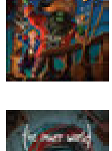
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

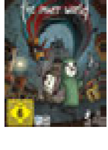
Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters




F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters

Quake 2: Runter vom Index!

Nach 22 Jahren dürfen Shooter-Fans jubeln: Der Klassiker Quake 2 von id Software wurde endlich vom Index gestrichen und gilt nicht mehr als indiziert. Dadurch ist die Kult-Ballerei auch hierzulande wieder erhältlich, entweder über Steam (5 Euro) oder über GOG als „Quad Damage"-Edition für 9 Euro, die neben dem Hauptspiel auch drei Erweiterungen enthält. Aus heutiger Sicht mag Quake 2 zwar kräftig veraltet wirken, doch 1997 galt der Shooter als Genre-Meilenstein, der erst ein Jahr später von Unreal und Half-Life abgelöst wurde. id Software brach damals mit einigen Traditionen und inszenierte Quake 2 nicht mehr als lose Anordnung von Levels, sondern strickte eine simple Geschichte um die Einzelspielerkampagne, inklusive einer gerenderten Intro-Sequenz – für die Doom-Schöpfer ein großer Schritt! Auch heute noch ist Quake 2 ein launiger Shooter-Spaß für Retro-Liebhaber: Mit Shotgun, Raketenwerfer oder der coolen Railgun ballert ihr euch als Marine durch Horden von Strogg-Aliens, sammelt unterwegs Schlüsselkarten, aktiviert Schalter und versucht, euch in den clever designten, oft stockfinsteren Levels nicht zu verlaufen. Technisch war Quake 2 bei Release ein Meisterwerk: Speziell die Besitzer von damals topmodernen Voodoo-3D-Beschleunigerkarten staunten über farbige Lichteffekte, gefilterte Texturen und weiche Animationen. Auch der rockig-scheppernde Industrial-Soundtrack von Sonic Mayhem ist vielen Spielern in guter Erinnerung geblieben und sorgt heute noch für nostalgisches Kribbeln. Im Rahmen der De-Indizierung wurde auch die Neuauflage Quake 2 RTX hierzulande freigegeben, die den Klassiker mit modernsten Raytrace-Effekten aufpeppt. **Felix Schütz**





Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

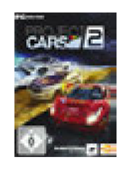
Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



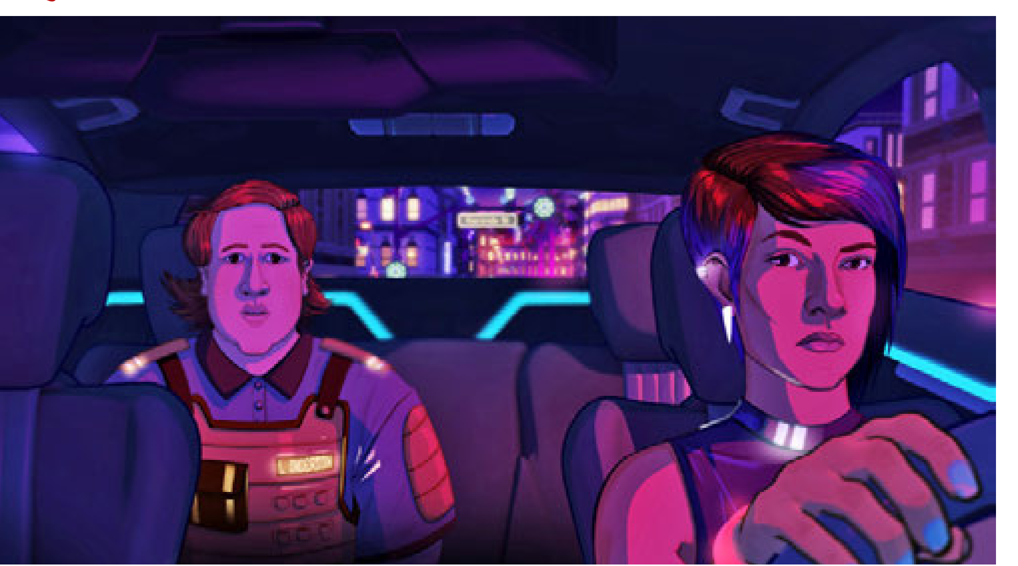
Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

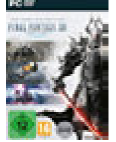
Neo Cab

Eine schöne Spielidee hatte das Indie-Team von Chance Agency: In dem cleveren Sci-Fi-Adventure Neo Cab spielen wir Lina, eine der letzten Taxifahrerinnen in der futuristischen Metropole Los Ojos. Unser Job: Wir müssen Fahrgäste ans Ziel transportieren und dabei Dialoge führen. Was als Smalltalk beginnt, entwickelt sich oftmals zu tiefgründigen, mitunter auch hitzigen Gesprächen, in denen wir aus mehreren Optionen wählen müssen. Dabei spielt auch der emotionale Zustand unserer Heldin eine Rolle, den wir an einem farbigen Armband ablesen können: Je nach Gemütslage bleiben uns bestimmte Fragen, Antworten oder Kommentare verwehrt. Außerdem erhalten wir von den Fahrgästen stets eine Bewertung – wenn wir es uns mit zu vielen Leuten verscherzen, steht unser Job auf dem Spiel. Zusammen mit der stimmungsvollen Musik und den intelligenten Dialogen entfacht das Spiel so eine erstaunliche Sogwirkung: Trotz seines simplen Gameplays überzeugt Neo Cab als spannendes Zukunftsabenteuer mit sozialkritischen Untertönen. Der Preis liegt bei knapp 13 Euro. **Felix Schütz**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

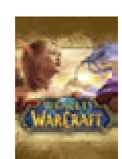
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

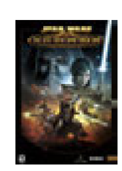
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger Arkham Asylum spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen detaillierten und abwechslungsreichen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

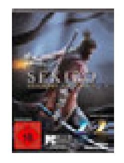
Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

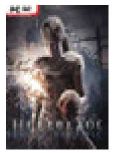
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

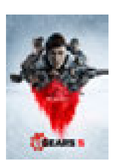
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

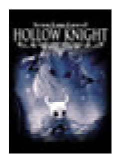
Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

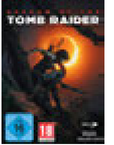
Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom

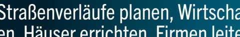


Shadow of the Tomb Raider

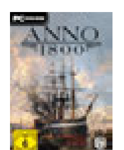
Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix

Aufbauspiele/Simulationen



Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

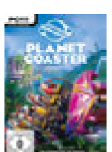
Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

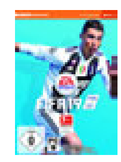
Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega



SICHERE DIR DAS MEGA GAMING HIGHLIGHT
Captiva G19IG 19V2
Gehäuse Thermaltake V200 TG
Netzteil Thermaltake SMART RGB 600 W
CPU Intel Core i7-9700K 3,6 Ghz
VGA Nvidia GeForce RTX 2080 SUPER 8 GB
RAM Crucial 16 GB DDR4
SSD Crucial 500 GB
HDD Seagate 2 TB SATA III
inkl. Windows 10 Home 64-bit
UVP 1.999€
cyber week 2019
vom 25.10. bis 03.11. 2019

Sportspiele

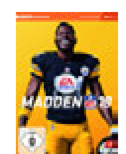
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

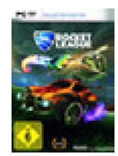
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



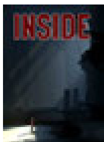
Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

Special Interest

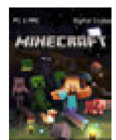
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

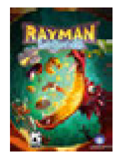
Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

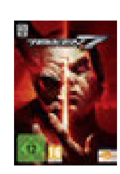
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

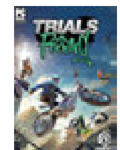
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der Street-Fighter-Serie.

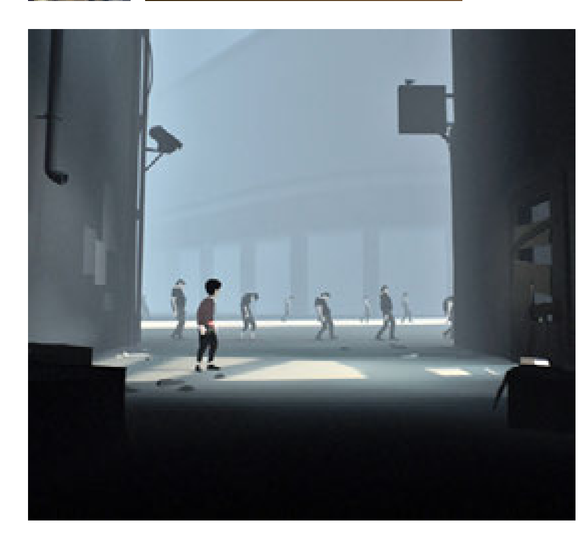
Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Deliver Us The Moon

Nach einer erfolgreichen Kickstarter-Kampagne, mehreren Verschiebungen und einer Early-Access-Version (mit dem Namenszusatz „Fortuna") hat es Deliver Us The Moon endlich über die Ziellinie geschafft. Das Weltraum-Adventure umfasst nun sechs Kapitel und bietet fünf bis sechs Stunden Spielzeit. Deliver Us The Moon entwirft ein interessantes Sci-Fi-Szenario, in dem die Menschheit auf Energielieferungen vom Mond angewiesen ist. Als die Stromzufuhr unter mysteriösen Umständen abreißt, schnappen wir uns unseren Astronautenhelm und lassen uns ins All schießen, um herauszufinden, was auf der (scheinbar menschenleeren) Mondbasis vorgefallen ist. Dort angekommen, sammeln wir holografische Aufzeichnungen und Audiologs (es gibt auch deutsche Sprachausgabe!), mit denen wir Stück für Stück die ernste Story zusammensetzen. Außerdem treffen wir auf eine freundliche Roboterdrohne, die uns automatisch folgt und die gelegentlich in Puzzles zum Einsatz kommt. Deliver Us The Moon ist ausgesprochen einfach und linear geraten, doch zumindest die Abwechslung stimmt: Schwerelos durchs All gleiten, mit dem Buggy über die Mondoberfläche brettern, kurze Sprungabschnitte meistern, simple Rätsel lösen und einiges mehr bekommt man geboten. Nur gekämpft wird nie, es gibt lediglich eine kurze Schleichsequenz – das macht das Spiel auch für Actionmuffel interessant. Preis: 25 Euro **Felix Schütz**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte.

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



Laut eigener Aussage hatte Spector, damaliger Studio Director von Looking Glass, auf die Entwicklung von Thief: The Dark Project nur „bedingt Einfluss". Der Titel wurde trotzdem ein Hit und ist noch heute über Downloadportale wie GOG.com zu haben. (Quelle: Moby Games)

IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE TEIL 2

Warren Spector

Seit über 30 Jahren arbeitet Warren Spector in der Videospielindustrie und brachte Klassiker wie Ultima Underworld, System Shock und Deus Ex auf den Weg. Wie all das sein Leben geprägt hat, erfahrt ihr im zweiten Teil unserer Reportreihe.

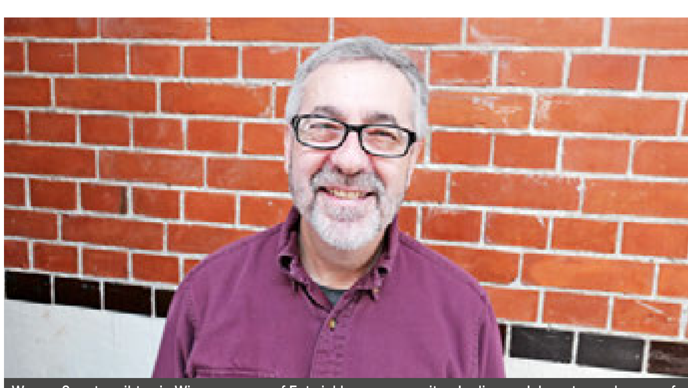
Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Die bewegte Karriere des gebürtigen New Yorkers beginnt in den frühen 1970er-Jahren, genauer gesagt mit dem Aufkommen von Ataris Spielhallenklassiker Pong, in den Spector nach eigener Aussage „regelmäßig tonnenweise Quarters" investierte. Weil das allerdings auf Dauer ordentlich ins Geld ging, organisierte er sich einen Atari 2600 samt des Top-Down-Pixelabenteuers Adventure. Der Titel aus der Feder von Warren Robinett hatte bereits mehr als eine Million Spieler in seinen Bann gezogen und auch Spectors Leidenschaft für das gerade aufkommende Medium war spätestens jetzt voll entfacht.

Seinen tatsächlichen Einstieg in die Entertainmentbranche schaffte der 1955 geborene Spector allerdings erst im Herbst 1983. Damals gab er an der University of Texas in Austin Kurse im Bereich Film und Fernsehen und arbeitete nebenbei fieberhaft daran, seinen Doktortitel unter Dach und Fach zu bringen. Die Freude, selbst unterrichten zu dürfen, währte aber nur kurz, denn eines Tages entschied sich die Universitätsleitung, den Job an jemand anderen zu übertragen. Doch Spector hatte – wie so oft in seinem Leben – Glück im Unglück und erhielt wenig später eine Anfrage von einem Kommilitonen, ob er sich denn nicht vorstelle könne, als Assistant Editor für „The Space Gamer" zu schreiben, ein renommiertes Printmagazin rund um Science-Fiction sowie Brett- und Rollenspiele.

Spector sagte zu und kniete sich sofort voll rein. So sehr, dass ihn Steve Jackson Games, das Unternehmen hinter „The Space Gamer", zum Chefredakteur ernannte. Doch damit nicht genug: Binnen kurzer Zeit verpflichtete man ihn als Produzenten für verschiedene Brettspiele aus gleichem Hause, darunter Send in the Clones, eine Erweiterung zum satirischen Pen&Paper-Sci-Fi-Rollenspiel Paranoia.

Wohl wissend um die Errungenschaften des damals noch jungen Spieleentwicklers, folgte im Frühjahr 1987 ein lukratives Angebot von TSR, Inc. (heute Wizards of the Coast). Also der Firma, die für sämtliche Pen&Paper-Rollenspiele aus dem bekannten Dungeons&Dragons-Universum verantwortlich zeichnete. Spector nahm dankend an und machte sich auch hier in Rekordzeit einen Namen – unter anderem, indem er den US-Start von Spelljammer vorantrieb und



Warren Spector gibt sein Wissen gerne auf Entwicklermessen weiter. In diesem Jahr unter anderem auf der Nordic Games Conference 2019 im schwedischen Malmö. Thema der Keynote: „Narrative Fettnäpfchen und wie man ihnen ausweichen kann". (Quelle: Medienagentur plassma/Sönke Siemens)



Während der erste Teil über zwei Millionen Abnehmer vorweisen kann, verkaufte sich Epic Mickey 2: The Power of Two trotz Koop-Modus nur knapp über 500.000 Mal. Zu wenig für Geldgeber Disney, die Spectors Junction Point Studios noch im Januar 2013 dichtmachten.

Produkte wie Marvel Super Heroes weiterentwickelte.

Neben seiner Leidenschaft für die Arbeit im Büro standen bei Spector seit jeher Science-Fiction-Messen hoch im Kurs. Auf einer davon traf er im Jahr 1989 auf den Entwicklerveteran und Entrepreneur Richard Garriott. Das Interessante dabei: Rein zufällig waren beide Redner auf ein und demselben Panel. Während Warren über D&D-Tabletop-Spiele philosophierte, rückte Garriott sein neuestes Videospielprojekt Ultima 5: Warriors of Destiny in den Fokus.

Was folgte, war eine tiefgreifende Begeisterung für Garriotts Rollenspielprojekt. Besser noch: Beide ergänzten sich während der Diskussion, als würden sie sich schon eine halbe Ewigkeit kennen. Einige Wochen später klingelte das Telefon, und der Schöpfer der legendären Ultima-Reihe unterbreitete Warren ein Stellenangebot als Co-Produzent bei Origin Systems. Warren zögerte keine Sekunde und fasste daraufhin in genau der Branche Fuß, deren Videospiele er bereits seit Jahren exzessiv konsumiert hatte.

Die Origin-Ära

Bis ins Jahr 1990 schaffte es Spector dank seines Producer-Postens in die Credits von mehreren namhaften Projekten, allen voran das vielfach ausgezeichnete Mammut-Rollenspiel Ultima 6: The False Prophet, die Kult-Weltraum-Flugsimulation Wing Commander und Bad Blood, ein nach einem Atomkrieg angesiedeltes Top-Down-Actionspiel mit Rollenspielelementen.

Einen echten Namen in der Branche machte sich Spector allerdings erst mit seiner Arbeit an Ultima Underworld: The Stygian Abyss (1992). Und das, obwohl er erst ein Jahr nach Produktionsbeginn das Team rund um Gamedesigner Paul Neurath verstärkte. Letzterem waren kurz zuvor gleich beide Produzenten abgesprungen. „Warren verstand sofort, was wir mit dem Spiel erreichen wollten und mauserte sich zu unserem größten Champion auf Seiten von Origin“, so Neurath in seinem im Jahr 2000 verfassten Rückblick. „Wenn Warren damals nicht eingesprungen wäre, dann – da bin ich mir sicher – hätte Ultima Underworld nie das Licht der Welt erblickt.“

Auch Chef-Programmierer Doug Church schwärmt rückblickend von Spector und hebt dabei vor allem dessen Fähigkeit hervor, das Team dahingehend zu motivieren, das Projekt allen Hürden zum Trotz fertigzustellen. Von denen gab es eine Menge! In der kurz vor Projektende stattfindenden Crunchtime etwa wollte Neurath die Wege ins Büro verkürzen und quartierte viele seiner Mitarbeiter zu diesem Zweck einfach in einem kleinen, fensterlosen, spärlich möblierten, schlecht beheizten und von ständiger Zugluft heimgesuchten Büro mitten in Somerville, Massachusetts ein. Doch die zahlreichen Entbehrungen zahlten sich aus und bescherten Ultima Underworld tonnenweise Traumwertungen, fast 500.000 verkaufte Exemplare und einen über Genregrenzen hinweg prägenden Einfluss, der selbst Jahre später nachhallte.

Während das erste Ultima Underworld noch bei Blue Sky Productions heranreifte, entschied sich Firmengründer Paul Neurath, das Studio nach dem Verkaufserfolg in Looking Glass Studios (später Looking Glass Technologies) umzubenennen und zwei neue Spiele auf den Weg zu bringen. Zum einen Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds (1993), zum anderen den Sci-Fi-Thriller System Shock (1994). Spector agierte auch hier jeweils als Produzent und überwachte und koordinierte den gesamten Entwicklungsprozess. Gleichzeitig verliebte er sich mehr und mehr in den für diese Spiele typischen Gamedesign-Ansatz. Gemeint ist das Konzept der „immersiven Simulation“. Will heißen: Der Spieler taucht in eine größtenteils simulierte Welt ein und kann die dortigen Herausforderungen auf verschiedene Art und Weise lösen.

Turbulente Jahre

Speziell dieses Subgenre ließ den New Yorker nicht mehr los. Das führte dazu, dass Spector einige Zeit nach der Fertigstellung der Flugsimulation Wings of Glory (1994) und des isometrisch dargestellten Third-Person-Shooters Crusader: No Remorse (1995) seinen Job als Produzent bei Origin Systems an den Nagel hängte. Kurz darauf heuerte er direkt bei Looking Glass Studios an und wurde dort schon bald von Paul Neurath zum Geschäftsführer der neu gegründeten Zweigstelle in Austin, Texas befördert.

Während all dies geschah, arbeitete Looking Glass bereits an Dark Camelot, dem Vorläufer zu Thief: The Dark Project (bei uns als Dark Project: Der Meisterdieb veröffentlicht). Streng genommen hatte Spector – wie er auch selbst öffentlich zugibt – aber nur wenig damit zu tun. Stattdessen kümmerte er sich um ein nie veröffentlichtes Baseballspiel, ein streng geheimes MMOG-Projekt namens Junction Point (das ebenfalls nie Marktreife erreichte) und darum, Fundraising zu betreiben. Denn Looking Glass war zu jenem Zeitpunkt knapp bei Kasse und konnte sich die Zweigstelle in Austin eigentlich gar nicht leisten.

Zugegeben, Spector hätte seine Situation durch einen Umzug ins Looking-Glass-Hauptquartier nach Boston an der Ostküste schnell umkrempeln können, wollte dies jedoch aus privaten Gründen nicht. „Man hätte eine Atombombe gebraucht, um mich aus Austin wegzubekommen“, gestand Spector einmal gegenüber Ryan McCaffrey von IGN USA.

Eine langjährige Vision wird Wirklichkeit

Die Folge: Bereits 1996 zog Spector die Reißleine und schaute sich nach einem neuen Brötchengeber um. In Anbetracht seiner hochkarätigen Referenzen war der allerdings schnell gefunden. Genauer gesagt konnte er sogar zwischen zwei Topangeboten wählen: Das erste kam von Electronic Arts und hätte ihn zum Hauptverantwortlichen eines Command&Conquer-Rollenspiels aus der First-Person-Perspektive gemacht. Der Titel sollte Fans mit einer glaubhaften, vielseitig manipulierbare Spielwelt und einer vielschichtigen Story in seinen Bann ziehen.

Angebot Nummer zwei stammte vom ehemaligen id-Software-Mitbegründer John Romero. Anders als EA bot der ihm an, das Spiel seiner Träume zusammen mit einem eigenen Team bei Ion Storm zu verwirklichen – völlig egal, auf was dies nun hinauslaufen würde. Ergänzend dazu versprach Romero, sich aus sämtlichen Kreativentscheidungen rauszuhalten und den Titel in der heißen Phase mit einem üppigen Marketingbudget zu pushen. Nun ratet mal, wer den Zuschlag erhielt? Na klar, Ion Storm. Nicht zuletzt, weil Romero ihm sogar gestattete, ein Studio in seiner Heimat Austin aufzuschlagen, wo Spector nahezu 20 Jahre zuvor seine geliebte Ehefrau Caroline kennengelernt hatte.

Mit den nötigen finanziellen Ressourcen und einem 20 Mann starken Team im Rücken begann sodann die Entwicklung von Deus Ex, einem Spiel, das Spector bereits seit dem Release von Ultima Underworld 2 unter dem Codenamen „Troubleshooter“ im Kopf



Auch in Chris Roberts' Weltraum-Shooter Wing Commander aus dem Jahr 1990 zog Spector im Hintergrund die Fäden, kümmerte sich also unter anderem darum, dass Termine und Budgets eingehalten wurden und vieles andere mehr. (Quelle: Moby Games)


Spector war maßgeblich daran beteiligt, dass die turbulente Entwicklung von Ultima Underworld: The Stygian Abyss doch noch zu einem erfolgreichen Abschluss kam. Die Entwickler dankten es ihm mit der hier abgebildeten Insider. Tipp: Lest die Zeile am unteren Bildrand! (Quelle: Moby Games)

herumgeisterte und für das er bereits zu Looking-Glass-Zeiten erste Preproduction-Vorbereitungen getroffen hatte. Story-Aufhänger seines bisher ambitioniertesten Projekts waren allerlei Verschwörungstheorien, wie man sie zu jener Zeit unter anderem aus der TV-Serie Akte X oder dem Kinohit Men in Black kannte. Dazu gesellten sich Einflüsse aus dem Sci-Fi-Subgenre Cyberpunk sowie der unbedingte Wunsch, das Spiel in einer realen, möglichst glaubhaften Welt anzusiedeln. Plus: Der Spieler sollte zu jeder Zeit die Qual der Wahl haben, wie er vorging, und dann die Auswirkungen seines Handelns zu spüren bekommen.

Ein schönes Beispiel hierfür ist der Spielabschnitt nahe der Freiheitsstatue. „Man hatte die Möglichkeit, jeden Terroristen zu töten", sagte Spector in einem Gespräch mit der Frankfurter Allgemeinen Zeitung. „Danach traf man auf Personen, die einem gratulierten, und auf andere, die einen fragten: Warum hast du das getan? Es hätte doch andere Lösungsmöglichkeiten gegeben. Manche glaubten, du wärst ein Held, andere hielten dich für einen Verbrecher. Es gab keine moralische Verurteilung."

Riesige Entscheidungsfreiheit, greifbare Konsequenzen und eine mitreißende Geschichte, genau diese Elemente sind es letztendlich, die Deus Ex so erfolgreich machten und 2000 für zahlreiche „Spiel des Jahres"-Auszeichnungen sorgten. Publisher Eidos Interactive hingegen strahlte aufgrund von mehr als einer Million verkauften Einheiten. Gleichzeitig bewies Spector mit Deus Ex erstmals, dass er nicht nur der Produzentenrolle mehr als gerecht werden konnte, sondern auch der des Spieldirektors.

Stichwort Spieldirektor: Für den Nachfolger Deus Ex: Invisible War (2003) übergab Spector diesen Posten an seinen geschätzten Kollegen Harvey Smith, mit dem er bereits erfolgreich an System Shock zusammengearbeitet hatte. Das fertige Erlebnis verkaufte sich besser als der Vorgänger, kam bei Kritikern gut an, gilt in den Augen vieler rückblickend betrachtet allerdings weiterhin als der schwächste Teil der Serie.

Insgesamt war Ion Storm zu diesem Zeitpunkt noch recht gut aufgestellt. Nach der Fertigstellung von Thief: Deadly Shadows (2004) kam dann allerdings der schnelle Abstieg. Das Problem: Obwohl Tester den zweiten Stealth-Ausflug des Meisterdiebs Garrett und die nichtlineare Erkundung der Spielwelt sehr positiv einstuften, bliebt der Titel im Handel hinter den Erwartungen zurück. Noch Bevor Ion Storm im Februar 2005 die Pforten schließen musste, hatte sich Spector allerdings schon ausgeklinkt. Als Begründung nannte er private Interessen außerhalb der Firma.

Arbeitete Spector an Half-Life: Episode 3?

Wer nun allerdings glaubte, Spector wäre von der Entwicklerbildfläche verschwunden, irrte gewaltig. Bereits zur Game Developers Conference 2005 in San Francisco meldete sich der langjährige Cartoonexperte mit vollem Elan zurück und kündigte die Gründung der Junction Point Studios an. Standort? Einmal mehr Texas' Millionenmetropole Austin. An was genau hier hinter verschlossenen Türen gearbeitet wurde, blieb allerdings lange Zeit ein Geheimnis. Spector selbst sprach anfangs von einem selbst erschaffenen Fantasytitel. Andere tippten auf die Wiederaufnahme der Arbeiten am bereits erwähnten MMOG Junction Point.

Viele Jahre später stellte sich heraus, dass Spector und sein Team – man mag es kaum glauben – zwischen Ende 2005 und Mitte 2007 an einer neuen Story-Episode für Half-Life 2 gearbeitet hatten. Erstmals publik wurde diese Information im Jahr 2015 durch ein Interview mit dem US-Spielemagazin Game Informer. Spector wörtlich: „Wir arbeiteten an einer Episode, die eine der Storylücken im Half-Life-Universum hätte füllen sollen. Wir versuchten, bestimmte Teile der Welt herauszuarbeiten und erfanden ein neues Werkzeug, das wir elegant ‚Magnetkanone' nannten. Uns fielen unglaublich viele coole Wege ein, wie man sie hätte nutzen können. Wege, die komplett anders waren als alles, was Valve bisher gemacht hatte."

Nochmals bestätigt wurde Spectors Aussage 2017 durch einen Link im Webforum der Facepunch Studios – Entwickler der viel gepriesenen Garry's Mod. Wer dem Link folgte, stieß auf ein Dutzend Half-Life-2-Karten, die sich nur mit einem bestimmten Editor der Source Engine öffnen ließen, dem sogenannten Hammer Toolset. Bei näherer Betrachtung des Materials fanden Nutzer sogleich erste Hinweise auf das Wort „Ravenholm", ein ehemaliges Bergarbeiterdorf aus dem Hauptspiel. Außerdem fiel auf, dass zahlreiche Dateien mit den Buchstaben „JPS" anfingen. Ein klarer Beleg für die Mitarbeit der Junction Points Studios!

Doch was führte dazu, dass der prestigeträchtige Half-Life-Auftrag im Sand verlief? Ganz einfach: Im Juli 2017 gab der Entertainmentriese Disney Interactive den Aufkauf der Junction Point Studios bekannt. Ein Jahr später begannen die Entwicklungsarbeiten an Epic Mickey (bei uns Micky Epic), einem Plattformer, der die berühmteste Figur des Unternehmens endlich auch im Gaming-Sektor salonfähig machen sollte. Das Besondere an diesem Spiel aus der Sicht von Disney-Fans: Es vereinte Mickey und den Hasen Oswald – Walt Disneys allererste Cartoon-Figur, deren Rechte jedoch schon in den 1920er-Jahren an Universal übergegangen waren – in einem Abenteuer. Aber auch spielmechanisch konnte die Wii-Exklusivproduktion zahlreiche Akzente setzen.

Spector wiederum ist heute besonders stolz darauf, dass im Spiel keine Waffen vorkommen, dass es die Idee einer immersiven Simulation einer komplett neuen Zielgruppe näherbrachte und dass er viele Fans im wahrsten Sinne des Wortes glücklich machen konnte. „Zu Epic Mickey habe ich mehr herzerwärmendes Nutzer-Feedback erhalten als zu jedem anderen Spiel, an dem ich bisher gearbeitet habe. Es hat die Leute auf einer emotionalen Ebene berührt, wie keines meiner Spiele zuvor. Erwachsene liebten es, Kinder liebten es. Ich kenne sogar Personen mit Behinderung, die es als Teil ihrer physischen Therapie nutzten", verriet uns uns Spector im Interview auf der Nordic Game Conference im Mai 2019 im schwedischen Malmö.

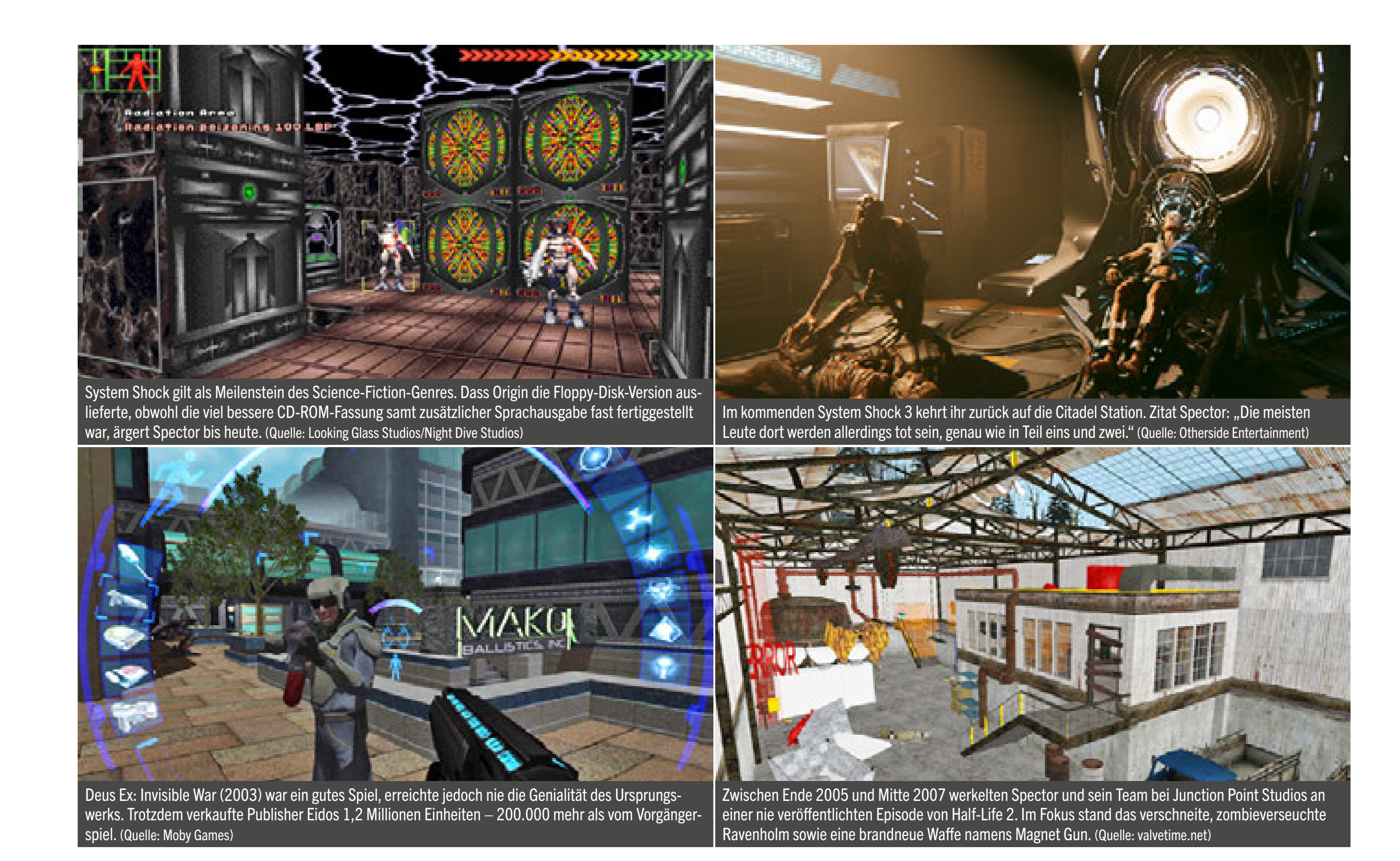
„Vor allem eine Sache hat mich jedoch besonders bewegt. Ich erhielt einen Umschlag, öffnete ihn und heraus kam eine Zeichnung. Darauf zu sehen waren Mickey und Oswald, wie sie ihre Arme umeinander legten. Sie saßen mit baumelnden Beinen an einer Klippe und schauten hinauf in einen wunderbaren Sternenhimmel. Das Bild sagte: Liebe. Und dann gab es noch diesen Brief. Er sah aus, als hätte ihn ein neun- oder zehnjähriges Mädchen geschrieben. Der Brief war vom Vater des Mädchens. Er schrieb mir, dass seine 16-jährige, autistische Tochter nicht mit der Welt interagiert. Allerdings interagierte sie mit Epic Mickey, zeichnete daraufhin besagtes Bild und bestand darauf, dass ihr Papa es an den Entwickler weiterleitete. Wen kümmern Metacritic-Durchschnittswertungen oder die Meinung einiger Core-Gamer, die es



Während der Arbeit an Origins vergleichsweise unbekanntem Weltraumspiel Space Rogue von 1989 lernten sich Warren Spector und sein langjähriger Weggefährte Paul Neurath kennen. Letzterer holte ihn später für Ultima Underworld an Bord. (Quelle: Moby Games)



In Ultima 6: The False Prophet stellte Warren Spector sein Talent als Producer und Projektkoordinator erstmals unter Beweis. Laut Ultima-Erfinder Richard Garriott sind die besten Ultima-Teile diejenigen, die er in Zusammenarbeit mit Spector auf die Beine gestellt hat. (Quelle: Moby Games)



System Shock gilt als Meilenstein des Science-Fiction-Genres. Dass Origin die Floppy-Disk-Version auslieferte, obwohl die viel bessere CD-ROM-Fassung samt zusätzlicher Sprachausgabe fast fertiggestellt war, ärgert Spector bis heute. (Quelle: Looking Glass Studios/Night Dive Studios)

Im kommenden System Shock 3 kehrt ihr zurück auf die Citadel Station. Zitat Spector: „Die meisten Leute dort werden allerdings tot sein, genau wie in Teil eins und zwei.“ (Quelle: Otherside Entertainment)

Deus Ex: Invisible War (2003) war ein gutes Spiel, erreichte jedoch nie die Genialität des Ursprungswerks. Trotzdem verkaufte Publisher Eidos 1,2 Millionen Einheiten – 200.000 mehr als vom Vorgängerspiel. (Quelle: Moby Games)

Zwischen Ende 2005 und Mitte 2007 werkelten Spector und sein Team bei Junction Point Studios an einer nie veröffentlichten Episode von Half-Life 2. Im Fokus stand das verschneite, zombieverseuchte Ravenholm sowie eine brandneue Waffe namens Magnet Gun. (Quelle: valvetime.net)

nicht schätzen, dass ich ein Mickey-Maus-Spiel mache, wenn ich solch wunderbare Post erhalte. Darauf bin ich besonders stolz!“

Im Handel war Epic Mickey mit knapp zwei Millionen Exemplaren ein Hit. Für Teil zwei, der erstmals einen Koop-Modus bot und 2012 auf multiplen Plattformen erschien, traf dies leider nur bedingt zu. Die Meinungen fielen gemischt aus, Disney verkaufte knapp 1,5 Millionen Einheiten weniger als beim Original und nahm dies im Ende Januar 2013 zum Anlass, die Junction Point Studios im Schnellverfahren abzuwickeln.

Was machte Spector? Er spielte wie gewohnt Stehaufmännchen: Diesmal allerdings nicht als Kopf eines neuen Entwicklungsstudios, sondern an der University of Texas, wo er nun Gamedesign unterrichtet. Kostprobe gefällig? Dann schaut am besten mal bei Youtube vorbei und sucht nach den Stichworten „Warren Spector Lecture“.

Die Wiederbelebung von System Shock

Zeitsprung ins Jahr 2016: Nach zweieinhalb Jahren Uni-Exkurs juckte es Spector erneut in den Fingern. Er wollte unbedingt wieder neue Spiele entwickeln. Um diesen Wunsch Realität werden zu lassen, schloss er sich mit seinem langjährigen Freund Paul Neurath kurz. Der nämlich hatte 2014 in Boston Otherside Entertainment gegründet und wollte Spector gerne für zwei Projekte verpflichten. Zum einen als Kreativberater für Underworld Ascendant, einen spirituellen Nachfolger zu Ultima Underworld. Ein Spiel, das zum Release am 15. November 2018 trotz überaus erfolgreicher Kickstarter-Kampagne leider katastrophal floppte. Was genau hier im Hintergrund alles schieflief, wurde bisher nicht bekannt. Fest steht aber, dass der Dungeon Crawler in einem völlig unfertigen Zustand auf den Markt kam und viele Programmfehler erst im Nachhinein mit einem XXL-Patch behoben werden konnten.

Die gute Nachricht: Genau dieses Fiasko dürfte das aus zahlreichen Veteranen bestehende Team bei Otherside Entertainment ordentlich wachgerüttelt haben. Und heute dafür sorgen, dass Projekt Numero zwei erst dann auf den Markt kommt, wenn wirklich alles passt.

Womit wir letztendlich bei System Shock 3 angekommen wären, der neuen Herzensangelegenheit von Warren Spector. Zwar wurden bisher nur eine Engine-Demo, kurze Trailer und einige wenige Gameplay-Schnipsel gezeigt, die jedoch scheinen die Community vollauf zu begeistern. Gleiches gilt für Spector, der bei jeder Frage zum Spiel zwar aktuell noch sehr zurückhaltend antwortet, insgesamt aber ein ähnliches Glühen in den Augen zu haben scheint, wie damals bei Deus Ex. Wir jedenfalls deuten das jetzt mal als positives Omen! Und freuen uns schon, wenn das Team endlich die Katze – oder besser gesagt die neue Version von Killer-KI Shodan – aus dem Sack lässt. Vor 2020 sollte mit dem fertigen Spiel allerdings niemand rechnen.

Was plant der heute 63-Jährige nun, wenn die Entwicklung von System Shock 3 einmal abgeschlossen ist? Auf der Nordic Game Conference stellten wir ihm genau diese Frage. Die Antwort stimmt hoffnungsvoll und ist ein klarer Indikator dafür, dass Spector der Branche wohl auch in Zukunft noch eisern die Treue hält.

Spector: „Es gibt dieses eine Spiel in meinen Träumen, das ich immer schon entwickeln wollte. Ich nenne es das ‚One Block Role Playing Game‘. Darin würde ich gerne einen Block innerhalb einer Stadt simulieren – und zwar so intensiv, wie nur irgend möglich. Ich glaube in einem solchen Setting könnte man Hunderte, wenn nicht Tausende Geschichten erzählen. Das würde ich wirklich gerne probieren. Allerdings war bisher noch niemand töricht genug, mir das Geld dafür zu geben. Fairerweise muss ich dazu sagen, dass ich noch nicht einmal weiß, wie ich das genau umsetzen würde. Es wäre ein komplett experimentelles Projekt mit vielen Iterationszyklen und womöglich einem Fehlversuch nach dem anderen. Die Welt als solche ist physikalisch simuliert und die Charaktere darin sind schlau genug, ihre eigenen Leben zu leben. Der Spieler wiederum wird sozusagen in ihr Leben hineingeworfen. Jede dieser simulierten Figuren hat wiederum eine Hintergrundgeschichte beziehungsweise einen Kontext, mit dem der Spieler interagieren kann. Wie ich schon sagte: Dieses Spiel werde ich vermutlich nie machen, dennoch wäre es ziemlich spaßig, glaube ich. Des Weiteren würde ich gerne ein interaktives Musical erschaffen. Ich habe bereits einige Ideen. Sie sind noch nicht voll ausgereift, aber ich würde gerne ein Spiel machen, bei dem Musik eine Mechanik ist – nicht nur eine Beat-Matching-Sache oder etwas, bei dem wir immer wieder Musikstücke nachspielen. Vielmehr soll der Spieler Musik nutzen, um zu beeinflussen, wie sich das komplette Spiel entwickelt.“

Ihr seht schon: Trotz seines fortgeschrittenen Alters sprudelt Warren Spector immer noch vor Energie und kreativen Einfällen. Er ist und bleibt eine Ikone der Spieleindustrie – und wird die Spieler hoffentlich noch lange Zeit mit seinen Ideen begeistern. ❑

Wie Classic ist eigentlich Classic?

Die Classic-Server von World of Warcraft sind da – schaffen sie es, das Flair des vor knapp 15 Jahren gestarteten MMOs wieder einzufangen?

Von: Susanne Braun

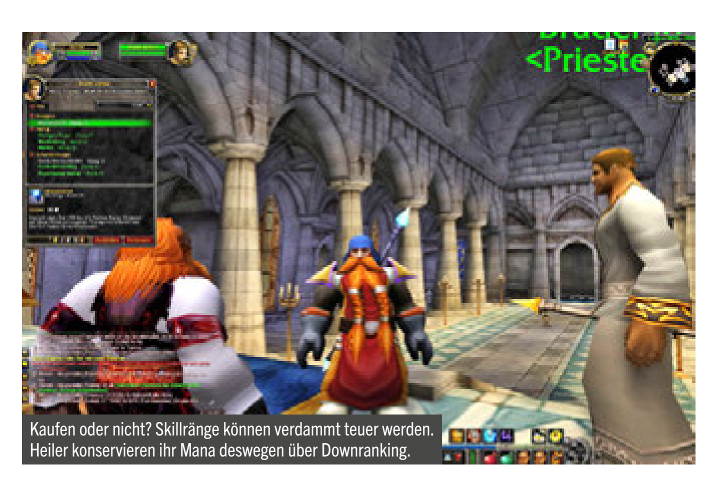
Auf die Frage „Macht ihr einen Classic-Test?" habe ich in den vergangenen Wochen nur mit den Schultern gezuckt. Wenn überhaupt, so stand für mich fest, dass es dann kein echter Test wird, sondern eher ein Revue-passieren-Lassen aktueller und damaliger Erfahrungen. Vielleicht ein Vergleich. „Keine Wertung", gab ich schließlich zur Antwort. Denn wie soll man den Abenteuern, die sich aktuell auf den Classic-Servern von WoW erleben lassen, eine Wertung aufdrücken? Dass WoW Classic heutzutage nicht mehr die bahnbrechenden 90er-Wertungen wie 2005 und 2006 einheimsen würde, das ist wohl jedem unter uns klar. Davon mal abgesehen ist Classic rein technisch gesehen nicht Classic, um damit schon einmal die Antwort auf die Eingangsfrage vorwegzunehmen. Und doch ... ist es schon ein bisschen Classic. Verwirrend? Finde ich auch. So verwirrend, dass ich den Classic-Servern keine Wertung gebe, sondern mit diesem Text einfach nur als WoW-Spieler der ersten Stunde einen Vergleich ziehe – zum World of Warcraft von damals und zum World of Warcraft von heute.



Frankensteins Monster

Wie bereits erwähnt, ist das, was ihr auf den Classic-Servern erlebt, nicht das originale World of Warcraft, sondern eher davon inspiriert. Das kennt man schon von diversen filmischen Umsetzungen von Romanvorlagen, etwa Ein Lied von Eis und Feuer und Game of Thrones. Blizzards Entwickler haben sich die aktuelle WoW-Technik geschnappt und damit versucht, das originale WoW als Nachbau zu reanimieren. Herausgekommen ist dabei etwas, was zusammengestückelt, riesig und ein bisschen strange ist – eben wie Frankensteins Monster. An der Stelle lässt sich sagen: Die Classic-Macher haben dabei einen erstaunlich guten Job abgeliefert. Das, was ich auf dem Classic-Server vorfinde, ist sehr Classic und weckt Erinnerungen an WoW-Zeiten, als Minmaxing und Charakterboosting noch nicht das höchste aller Gefühle waren. Damals war WoW noch ein Marathon und nicht wie heute ein 100-Meter-Sprint. Bevor ich mich aber in absoluter Nostalgie ergehe – und ja, das werde ich tun –, gibt's von einigen Unstimmigkeiten zu berichten.

Classic ist teilweise sehr modern. Zum einen lässt sich WoW Classic in der ollen Grafik von 2005 spielen oder aber in einer aufgehübschten Variante, in der sich Grasbüschel zur Seite biegen, wenn mein Charakter hindurchläuft, und Wasser extrem schick aussieht. Zum anderen lassen sich Add-ons besser managen als damals, da das Interface-Framework aus dem aktuellen Client übernommen wurde. Selbst Features wie das Drag&Drop-Verschieben



Kaufen oder nicht? Skillränge können verdammt teuer werden. Heiler konservieren ihr Mana deswegen über Downranking.

Gestatten, die Gilde MMORE buffed in vollem Glanz!

der Charakterporträts, Gruppenanzeigen à la Grid und die Möglichkeit, alle Briefe im Postkasten auf einmal zu öffnen, wurden in das neue Classic eingebaut. Das ist natürlich komfortabel, schmälert aber vielleicht für einige Puristen die wahre Erfahrung.

Warpwarp!

Die Classic-Version von WoW ist wie die Live-Fassung nicht vor Bugs gefeit. Das ist kein Vorwurf, die Zeiten, in denen man einem MMO jeden noch so kleinen Bug vorhalten konnte, sind definitiv vorbei. Ob mein Druide nun Post vom Trainer bekommt und dabei als „$Gjunger Druide; junge Druidin;!“ bezeichnet wird, ein totes Wildtier beim Kürschnern mit „das Ziel ist angezapft“ angezeigt wird (was zum Geier soll das bedeuten?!) oder die Lochkarten in Gnomeregan irgendwie nicht das gewohnte Icon haben … wayne. Aber es gibt etwas, was vor allem Nahkämpfern negativ auffällt. Pullt der gerne auf Tuchfühlung mit dem Feind gehende Held einen NPC-Gegner und macht ein paar Schritte rückwärts, um zu verhindern, dass weitere Adds dem Todesreigen beiwohnen, dann warpen die gepullten Kontrahenten oft ohne entsprechende Animation an die Seite oder in den Rücken des eigenen Charakters. Wie gesagt, das sollte vor allem Melee-Helden auffallen, aber selbst Fernkämpfer sind vor diesem kuriosen Verhalten nicht gefeit und müssen mitunter ihre eigene Position nachjustieren. Das nervt natürlich, wenn der begonnene, drei Sekunden (gefühlt wie drei Stunden) in Anspruch nehmende Zauberspruch verpufft, weil der Gegner plötzlich woanders als erwartet steht.

Clusterfuck

Kritikpunkt Nummer 2 hinsichtlich des Gegnerverhaltens: Clusterspawns. Ich bin mir nicht sicher, ob das mit der Layer-Technologie der Classic-Server zusammenhängt oder nicht (eine Erklärung dazu findet ihr im Extrakasten auf Seite 82). Doch es passiert häufig genug, dass ich mit einem meiner Recken etwa ein ganzes Lager von Furbolgs fein säuberlich und mit nahezu chirurgischer Präzision auseinandernehme. Ein Pull nach dem nächsten, ein Monster nach dem anderen, um mich nicht zu übernehmen beziehungsweise in Lebensgefahr zu bringen. Und gerade wenn ich den letzten Fiesling zu mir gezogen habe, spawnen die bereits getöteten Feinde nach. Nicht nach und nach, wie im originalen World of Warcraft. Nein, als Clusterspawn. Das bedeutet, dass ich mich plötzlich von fünf wütenden Furbolgs mit Schaum vorm Maul umzingelt sehe, die mich schneller umbringen, als ich „Welp“ sagen kann. Warpen und Clusterspawns, das sind beides Themen, an denen die Classic-Entwickler bitte sehr gerne arbeiten dürfen.



Hohe Auslastung auf den meisten englischen Servern. Auf den deutschen sieht's ähnlich aus, auch einen Monat nach dem Start.

Anstrengend!

Abgesehen von diesen Nervigkeiten ist das, was mir als alter Hase auf den Classic-Servern geboten wird, genau das, von dem ich niemals erwartet hätte, dass es mich noch einmal packen würde. Ich bin nämlich ein Vertreter der Fraktion „Ich hatte das schon, ich brauch das nicht“. Umso er-

SERVER – NUN GENUG?

Nachdem sich die WoW-Macher anfangs zierten, EU-Server mit unterschiedlichen Sprachen anzubieten, gibt's inzwischen 42 Realms – und sogar einen spanischen!

Die Proteste der WoW-Community haben Wirkung gezeigt. Zuerst wollten die Entwickler überhaupt keine Server zur Verfügung stellen, auf denen sich etwa nur deutsche, französische oder russische Spieler tummeln – die Serversprache aller EU-Realms sollte Englisch sein. Nachdem die Community auf die Barrikaden gegangen ist, ließen sich die Classic-Macher erweichen und spendierten deutschen, russischen und französischen Spielern jeweils vier eigene Server. Nach dem Launch von Classic kamen stellenweise weitere hinzu, sodass es inzwischen neun deutsche Welten gibt. Für mehr scheint's aktuell keinen Bedarf mehr zu geben, da sich die Warteschlangen nur noch auf die Abendstunden beschränken.

staunlicher ist es für mich, dass mich Classic, das nie sonderlich viel Komfort und im heutigen Verständnis von MMO-Mechaniken sogar ziemlich sperrig ist, derartig fesselt. Mein Held ist ein Nichts, ein Niemand, der in die große weite Welt gespuckt wird und dann sehen muss, wie er zurechtkommt. Meistens eher schlecht denn recht. Weil mein Charakter nichts draufhat und schon abnibbelt, wenn ihn ein aus Versehen zweiter gepullter Mob nur anpustet. Vor allem die ersten Levels in Classic boxen vom Komfort-WoW auf den Live-Servern verwöhnte Fans in den Bauch und rammen sie ungespitzt in den Boden. Leveln ist echte, harte Arbeit. Mein Held ist nicht der alles könnende Titanenschlächter aus Battle for Azeroth, der die NPC-Feinde in Angst und Schrecken versetzt und mit einem Zauber umhustet. Nein, mein Held ist ein Fliegenschiss auf der Landkarte und alles, wirklich alles in der gesamten Spielwelt ist nur darauf aus, ihn umzubringen. Mehrfach und brutal. Und das ist eine Mordsgaudi.

Weil das den Ehrgeiz in mir weckt. Erst heute starb mein Druide fünf Heldentode, weil er für eine Quest ein Giftfläschchen von einem Tisch mopsen sollte. Die bösartigen Untoten, die um den Tisch herumstanden, waren drei bis vier Levels über dem meines Charakters. Das bedeutet, die Chance, dass die Feinde meinen Katzentatzenhieben ausweichen, ist exorbitant hoch. Nach vier erfolgreich umgenatzten Untoten ist natürlich noch dieser eine Stufe-30-Dude übrig, der so oft ausweicht, pariert und widersteht, dass meinem Charakter erst das Mana zu Heilung, dann das Mana zur Mauzverwandlung und abschließend die Lebenspunkte ausgehen. Das Spiel wiederholte sich über 45 Minuten satte fünfmal, bis ich doch entnervt aufgegeben habe. Aber ich habe mich so richtig schön dran festgebissen mit dem Gedanken, dass das doch machbar sein muss. Stellt sich heraus, dass das für meinen Recken auf der Stufe eben nicht ohne Weiteres möglich ist, und das finde ich toll. WoW bietet mir auch in der freien Spielwelt endlich wieder eine Herausforderung, die nicht einfach nur nervig ist, sondern knifflig und die ich aktuell nicht bestehen kann. Dann komme ich eben später wieder.



Widerstehen, Parieren, Ausweichen – die drei Worte, die ein Classic-Held überhaupt nicht gerne liest.

Hopping galore!

Apropos später: Mein Hauptcharakter seit Classic war und ist immer noch ein Nachtelf. Ich wusste nicht, was für eine polierte Level-Erfahrung den Elfen geboten wird, bis ich auf den Classic-Servern einen Zwerg gespielt habe. Nach Dun Morogh, das schon nicht wirklich mit einem Überangebot an Quests protzt, spielte ich in Loch Modan, in Westfall, wieder in Loch Modan, in Dunkelküste, in Ashenvale, im Steinkrallengebirge, im Sumpfland, wieder in Aschenvale, wieder im Sumpfland. Dieser Charakter hat noch nicht einmal die Hälfte des Levelwegs auf Stufe 60 geschafft und schon so viele Flugmeilen gesammelt, dass Flugmeister mich und meinen Geldbeutel mitleidig anschauen.

Und gerade das ist auch irgendwie erfrischend. Die Designer von World of Warcraft haben über die Jahre so einiges an Quest-Erfahrungen ausprobiert. Angefangen beim absoluten Classic-Wildwuchs bis hin zum komplett durchgeskripteten Cataclysm hat es schon alles gegeben. Aktuell ist es in Battle for Azeroth so, dass die schier unfassbare Menge an meist belanglosen Quests die Helden mit Scheuklappen durch die Lande hetzen lässt – auf der Jagd nach dem nächsten goldenen Ausrufezeichen. Bedeutsame Storys gehen im Einheitsbrei unter und Komfortfunktionen wie Questeinblendungen auf der Karte ersticken jegliches Entdeckertum im Keim. Ja, das ist krass formuliert und ganz so schlimm ist es für die meisten Spieler wahrscheinlich nicht. Wer aber in Classic auf Add-ons wie Classic Codex oder Questie verzichtet und nicht weiß, wo sich Quests finden lassen, der ist ein echter Abenteurer, der seine Entdeckerlust voll und ganz ausleben kann.

LAYERING – WAS IST DAS?

Wer sich gleich nach Classic-Start eingeloggt hat, könnte glauben, dass sich die ganze Welt in den Startgebieten versammelt hat. Dem ist nicht so, stattdessen wurden Layers der Zonen erstellt

Um die Horden an Spielern in einem Gebiet servertechnisch zu verarbeiten und trotzdem das Classic-Feeling beizubehalten, wurde von Blizzards Programmierern die Layering-Technologie entwickelt. Sharding versetzt Spieler in einer Zone in unterschiedliche Phasen des Gebiets. Je nachdem wie sich die Population in dieser Zone verschiebt, führt das ab und zu zu Phasing-Problemen, bei denen etwa Mobs vor euren Augen verschwinden. Im Gegensatz zum Sharding erstellt der Realm eine eigene Instanz von sich selbst. Ist der Spieler einmal in einem „Layer“, verlässt er diesen auch nicht mehr, selbst wenn er die Zonen wechselt. Spätestens zu Phase 2, wenn Kazzak und andere Weltbosse aktiv werden, sollte Layering allerdings nicht mehr benötigt werden.


Gelayert wird vor allem in der freien Spielwelt, in den Hauptstädten nicht. Deswegen sind die Auktionshäuser auch voll.

Kein Fastfood

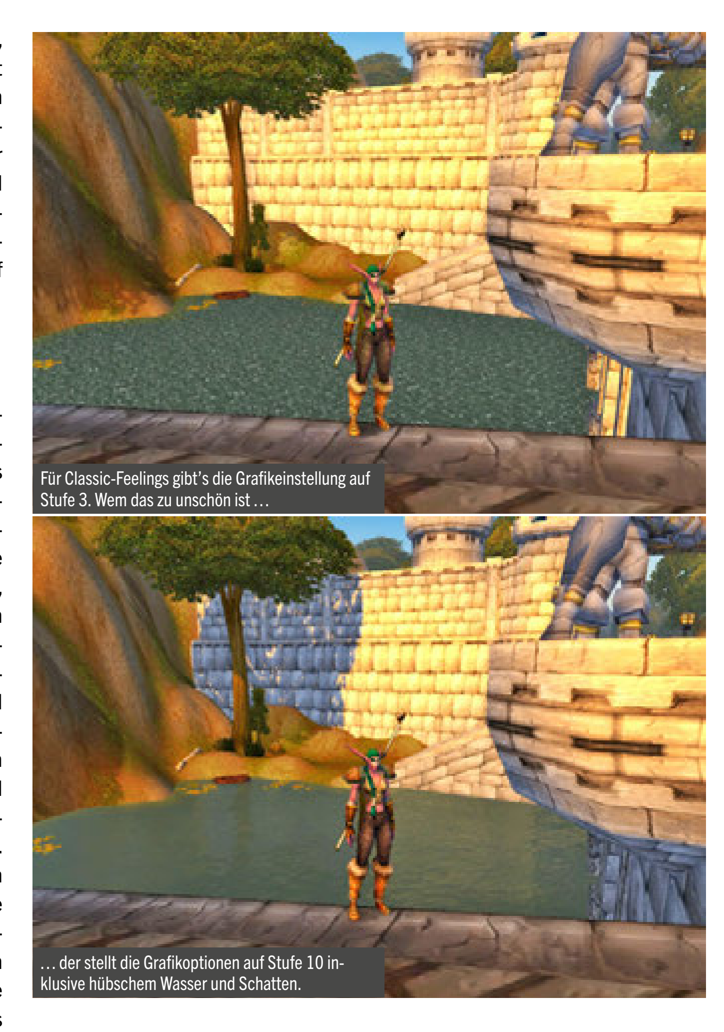
Das bringt mich zum nächsten Thema. Seine Entdeckerlust kann nur der Spieler ausleben, der sich auch die Zeit dazu nimmt. Und alter Falter, WoW Classic verschlingt extrem viel Zeit! Allein die Laufwege, die meine Helden durch teilweise noch nicht einmal von Nicht-Aggro-Monstern bevölkerte Gegenden zurücklegen müssen, sind jenseits von Gut und Böse. Gefühlt die Hälfte der Spielzeit auf den Classic-Servern geht fürs Laufen drauf. Wer in der offenen Welt oder in Dungeons von den Feinden umgeboxt wird, muss laufen. Wer einfach nur zum nächsten Flugpunkt will, muss laufen – denn es gibt nur eine Station pro Region. Das Questdesign sorgt dafür, dass Helden tiefe (eingebildete) Furchen in die Landschaften Azeroths trampeln, weil sie von A nach B nach A nach B nach A nach B nach A geschickt werden. Es ist die Hölle! Und es ist gleichzeitig toll! Da lerne ich erst mal meine 250-Mount-Sammlung und diverse Geschwindigkeitsbuffs meiner Klasse auf dem Live-Server zu schätzen. In Classic ist alles langsam: Die Lebenspunktregeneration, das Laufen, das Questen, das Reisen, das Zauberwirken, einfach alles.

Das nimmt mir gleichzeitig den Stress, dem ich mich in Battle for Azeroth ausgesetzt fühle. Im aktuellen WoW ist alles darauf ausgelegt, dass ich mit dem minimalsten Zeitaufwand das maximalste Ergebnis rausholen kann. Wie in einem Action-Rollenspiel oder Loot-Shooter werden mir mittlerweile vornehmlich wertlose Epics hinterhergeschmissen. Ich weiß jederzeit, was ich wo erledigen kann, um meinen Helden in kurzer Zeit noch ein bisschen weiter zu optimieren. Ständig werde ich von den ganzen „Achtung! Achtung!“-Plaketten der Spieldesigner erschlagen, die mir irgendwelche Aufgaben aufdrücken wollen, die ich ja doch jetzt bitte sofort und in nur 15 Minuten erledigen könnte. Battle for Azeroth ist inzwischen das Disneyland unter den Themepark-MMOs, während die Classic-Server wie ein verkommenes Wildtiergehege im Wald anmuten, in dem hungrige Bären auf uns lauern.

Verloren gegangene Werte neu entdecken

Das originale WoW wurde seinerzeit als ultimativ einsteigerfreundlich gefeiert – und das war es auch, verglichen mit den Online-Rollenspielen, die es zu dem Zeitpunkt gab. Nach 15 Jahren würde das niemand mehr behaupten, nicht einmal über die Live-Version des Spiels. Jeder von der BfA-Erfahrung gebauchpinselte und verwöhnte Fan des MMORPGs wird angesichts der Classic-Mechaniken die Augen verdrehen und sich fühlen, als würde ihm das Spiel höchstpersönlich immer und immer wieder in den Hintern treten. Classic ist in meinen Augen auch nicht für diejenigen gemacht, die erst sehr viel später zum WoW-Vergnügen gekommen sind, sondern vielmehr für diejenigen, die die (Tor)Tour auf Heldenlevel damals schon hinter sich gebracht haben. Das ist kein Problem, sind die Classic-Server doch ein erweitertes Angebot des normalen Abos. Jeder kann also das spielen, worauf er Bock hat.

Dass aber vornehmlich Veteranen auf den Servern unterwegs sind, auf denen es zur Rushhour auch einen Monat nach dem Start noch Warteschlangen gibt, zeigen mir die vielen Gespräche, die ich auf meinem Realm geführt habe. Viele der Leute sind alte Hasen und bereichern die Heldenreise um Werte, die WoW im Laufe der Jahre abhandengekommen sind, etwa ein Gefühl der Gemeinschaft, des Zusammenhalts und der gegenseitigen Unterstützung etwa. Das äußert sich schon allein darin, dass Buff-Klassen ihre Unterstützungszauber auf jeden anderen, zufällig in der Nähe befindlichen Charakter verteilen, bis das Mana leer ist. Dann setzen sie sich hin und nippen an ihren Getränken, um danach fleißig weiterbuffen zu können.


Für Classic-Feelings gibt’s die Grafikeinstellung auf Stufe 3. Wem das zu unschön ist …

… der stellt die Grafikoptionen auf Stufe 10 inklusive hübschem Wasser und Schatten.

Im Steinkrallengebirge traf mein Priester auf einen Magier, der an mir vorbeiwetzte, dann den Rückwärtsgang einlegte und mir ungefragt 40 seiner herbeigezauberten Getränke andrehen wollte. Ich hatte zwar keinen Platz in den Taschen, aber das hat mir imponiert. Die Bevölkerung auf den Classic-Servern ist, sagen wir mal zu 80 Prozent, extrem hilfsbereit. Leute bedanken sich für einen simplen Buff, als wäre ihnen gerade ein ganzes Königreich zu Füßen gelegt worden. Spieler finden sich zu Gruppen zusammen, weil Gegner nur für einen Helden getaggt werden und nicht wie in Battle for Azeroth für jeden Hans Franz, der wahllos auf einen Mob klöppelt. Sie kommunizieren miteinander, geben sich Hilfestellungen und leiden miteinander unter schlimmen



Da war er noch ein netter, kleiner Bursche: König Anduin Wrynn von Sturm, Pardon, Stormwind. Seine Aufpasserin links …


… entpuppt sich im Rahmen der Questreihe für den Drachenhort in Marschen von Dustwallow allerdings als Onyxia.

Auf den Classic-Servern lassen sich wieder ikonische Szenen erleben, die mit Cataclysm verloren gegangen sind.

Miau! Druiden-Eintracht in Ashenvale, zumindest solange der andere Spieler AFK ist.

In der alten Welt gibt's wieder wunderschöne und gruselige Szenen zu sehen.

Newmans Landeplatz an der Küste von Dun Morogh – niemand weiß, wofür er da ist. Aber er ist wieder da!



UND WIE IST CLASSIC FÜR EINEN NICHT-VETERANEN?

Unser Volontär Matze spielt World of Warcraft erst, seitdem er in unsere Redaktion gekommen ist. Wie fühlt sich WoW Classic für einen gestandenen Fan von Guild Wars an?

Eine Plackerei. So sehe ich WoW Classic in den schlimmsten Momenten. Dabei mag ich es eigentlich. Aber als Spätzugang der WoW-Community fehlt mir etwas Elementares für den Spielspaß in Classic: Nostalgie. Wahrscheinlich greift jetzt manch einer zur Mistgabel. „Du bist doch einfach verwöhnt!" – diesen Vorwurf kann ich wirklich nicht entkräften, denn ich weiß, dass es jede Menge Leute gibt, die gerne karge Areale ablaufen, um Monster ihrer Habseligkeiten zu berauben. Aber wer primär das Vergnügungspark-WoW von heute erlebt hat, für den ist der Museumsbesuch Classic eben eher Arbeit. Das alles sage ich, während ich dem Spiel bestimmte Stärken nicht absprechen kann. Die Welt ist nach wie vor zauberhaft, vollgepackt mit Charme und Atmosphäre. Das Erbeuten von Gegenständen ist ein großer Spaß, ein Ausflug in die Wildnis eine gefährliche Expedition. Classic ist noch ein echtes RPG, bei dem ich um mein digitales Leben fürchte. Umso mehr freue ich mich dann eben über hilfsbereite Spieler, von denen es weiterhin jede Menge gibt. Wer aber jammert, dass das moderne WoW zeitraubend ist, dem will ich in keiner Art und Weise Classic empfehlen. Denn in einer halben Stunde Retro-WoW schaffe ich es teilweise nicht einmal, eine einzelne Quest hinter mich zu bringen – und das liegt nicht an packenden Dialogen oder dem spannenden Abenteuer, sondern an miesen Dropraten. Und langen Wegen. Und geklauten Kills, von Leuten, die nicht in eine Gruppe wollen. Und meinem Charakter, der sich nach dem knallharten Kampf gegen zwei Murlocs erst mal erholen muss. Im Endeffekt schätze ich WoW Classic für zwei Dinge: Erstens gibt es denen, die sich zurücksehnen, einen Ort der Zuflucht. Und zweitens – für mich am wichtigsten – zeigt es mir, wie gut ich es eigentlich mit der Live-Version habe. Dort möchte ich mir inzwischen einen neuen Charakter erstellen und nur mit gefundenen Gegenständen ausrüsten. Für das gewisse Abenteuer-Flair, auf das ich durch Classic wieder Lust habe.



Gilden-Jüngling Matze mit seinem Classic-Hexer erlebt das alte Spiel zum ersten Mal.

Droprates von Quest-Items. Das geht weit über das hinaus, was ich inzwischen vom Live-Server gewohnt bin, auf dem das höchste der Gefühle das obligatorische Anal-Game im Handelschat ist. Und all die Freundlichkeit, die Hilfsbereitschaft und der Gemeinsinn färben ab. Am Abend etwa stellt sich mein lederverarbeitender Druide gerne in Westfall oder Ashenvale an den Briefkasten und verschenkt seine Waren.

Ökonomie im freien Fall

Okay, gut, ich gebe zu, dass ich das nicht rein aus Gutmenschentum tue. Ich würde die Ledersachen wahrscheinlich sonst allerdings nur einem Händler in die Hand drücken und finde die Klamotten dafür ehrlich gesagt zu schade. Ich habe schließlich die ganzen Materialien gesammelt beziehungsweise gekauft. Ins Auktionshaus brauche ich das Zeug hingegen nicht zu bringen, denn die Wirtschaft ist derzeit absolut am Boden. Jeder Held mit ein bisschen Verstand wünscht sich freilich, dass er beim Erreichen von Stufe 40 gleich seinen reitbaren Untersatz shoppen kann. Insofern sind sehr viele Kräuterkundler und Kürschner unterwegs und überschwemmen den Markt mit ihren Ressourcen. Deswegen lässt sich mit Leder, Pflanzen und Erz derzeit nicht viel verdienen. Es geht aber auch andersherum.

Jeder Buff ein Hit: Helden, die Verstärkungen verteilen können, tun das ohne Unterlass.

Offenbar sind jede Menge der Spieler, die WoW als Wirtschaftssimulation betrachten, von den Live-Servern hinüber auf die klassischen Realms gekommen, um den noch jungfräulichen Markt zu dominieren. Jüngst bot ein Händler im Chat einen epischen Level-47-Frost-Magierring für stolze und völlig utopische 500 Gold an. Als ich meine allgemeine Erheiterung über diesen bodenlos unverschämten und eindeutig vom Live-Spiel inspirierten Preis kundtat, wurde ich gleich als ahnungsloser Bob beschimpft. Schließlich sei der Ring ja Best in Slot für einen Zauberer, in dessen Blutbahn Eiswürfel schwimmen. Ich war erleichtert, dass andere Spieler, die der Diskussion folgten, ebenfalls ihren Unmut über den völlig überzogenen und von den Live-Servern vererbten Charakter-Optimierungswahn äußerten. Am Ende wird es aber wahrscheinlich darauf hinauslaufen, dass sich diese Händler ihre überteuerten Waren gegenseitig zuschieben, ohne dass ein Spieler, der ganz bei Trost ist, jemals diese Unsummen dafür ausgibt, um im Endgame 0,01 Prozent mehr Schaden zu verursachen.

Classic ist das,was ihr draus macht

Als Fazit möchte ich den Classic-Machern ein Lob aussprechen. Sie haben es ziemlich gut hinbekommen, dem alten WoW wieder Leben einzuhauchen, auch wenn es nicht mehr ganz das ist, was es damals war. Ich schaue dennoch ganz verträumt, wenn ich im Licht der untergehenden Sonne durch das Sumpfland laufe und die Atmosphäre mich total verzückt. Oder wenn meine Katze in der Nacht durch Westfall streift und ich sie vorm Schwarz des Himmels bewundern kann. So wie damals schon. Und so wie damals renne ich immer noch gerne durch Ashenvale, das Steinkrallengebirge, selbst Desolace und Feralas, weil diese Gegenden schon vor so vielen Jahren die Heimat meines Helden waren und mit Cataclysm unwiderruflich verloren gegangen sind. Classic ist ein Kind seiner Zeit und wahrscheinlich werden nur die Veteranen wirklich zu schätzen wissen, was die WoW-Macher da in den vergangenen zwei Jahren auf die Beine gestellt haben.

Wer erst mit Pandaria, mit Draenor, mit Legion nach Azeroth gekommen ist, wird den Classic-Servern vermutlich sehr schnell wieder den Rücken kehren; zu langsam und zu unbequem ist das Spiel. Es braucht eine gewisse Leidensfähigkeit, sich durch den alten Kram zu schlagen. Viel Geduld. Viele virtuelle Tode. Wenn beispielsweise wieder ein Gruppenmitglied in Gnomeregan den halben Dungeon bodypullt und der nächste Wipe der Gruppe unausweichlich ist. Wenn die Hexer sich im Pechschwingenhort reihenweise selbst umbringen, weil sie unbedingt die Welpen im Supression Room bomben müssen und dem Rausch der gelben Schadenszahlen erliegen. Wenn der nächste Besuch beim Klassenlehrer unfassbar viel Kohle verschlingt und der nächste investierte Talentpunkt eigentlich nur kaum eine Auswirkung hat. Auf den Classic-Servern zu spielen ist wie eine Zeitreise zurück in die Ära der Gemütlichkeit – meine liebste Ära von WoW. ❑



Wenn über dem Sumpfland die Sonne untergeht und ein eigenartiges Zwielicht herrscht, dann schwelgen Helden in Erinnerungen an damals.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 11/2009

Von: Marco Kilian & Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

▶ Die Novemberausgabe der PC Games im Jahr 2009 war prall gefüllt mit interessanten Spielen. Wir probierten den WoW-Konkurrenten Aion aus, ließen unsere Leser in Seattle Left 4 Dead 2 spielen und schlüpften in das Kostüm des Schwarzen Ritters in Batman: Arkham Asylum.



Bessere Knuddel-KI

Siedler 7 wollte auch Genreveteranen gefallen

Eine Burg, ein Warenhaus und einige Startmaterialien: Jedes Siedler-Spiel begann in etwa gleich und selbst für Neulinge war das erfolgreiche Abschließen einer Partie oftmals eine einfache Aufgabe. Damit Die Siedler 7 trotz des gleichbleibenden Grundprinzips auch für Veteranen eine größere Herausforderung darstellte als seine Vorgänger, musste sich Blue Byte einige Neuerungen überlegen. Als besonders knifflig stellte sich der Aufbau eines funktionierenden Straßen- und Wegenetzes heraus, das die Arbeiter ohne Zeitverlust ans jeweilige Ziel brachte. Für eine florierende Wirtschaft waren nämlich reibungslose Arbeits- und Produktionsabläufe nicht wegzudenken. Ebenfalls stieg zum ersten Mal die Zahl der Bevölkerung proportional zur Menge der gebauten Wohnhäuser an – und damit logischerweise auch der Ressourcenverbrauch. Ein Siegpunkte-System wurde außerdem neu eingeführt und erinnerte stark an das beliebte Brettspiel „Die Siedler von Catan". In Sachen Optik und Leveldesign blieben sich die Entwickler jedoch (glücklicherweise) treu. Alles in allem zeichnete Die Siedler 7 ein sehr positives Bild und weckte Vorfreude auf den Release.



Auch grafisch machte Die Siedler 7 einen großen Sprung nach vorne.

Trotz eines Levels im Tageslicht kam richtig viel Horroratmosphäre beim Anspielen auf.

Hübsche Zombies

Unsere Leser konnten Left 4 Dead 2 vorab testen

Ja, das Metzeln ganzer Horden von willenlosen Gehirnfressern macht verdammt Spaß. Deshalb nahmen einige PC-Games-Redakteure und drei glückliche Fans die Reisestrapazen ans andere Ende der Welt auf sich, um auf Einladung der Valve Corporation Left 4 Dead 2 in Seattle anzuzocken. Die Leser fanden sich gleich zu Beginn in einer ungewohnten Situation wieder, denn der Level „The Parish" spielte am hellichten Tag. Dem Apokalypse-Erlebnis schadete dies aber nicht, denn bereits nach wenigen Schritten fielen im besten Stil des Vorgängers Scharen an Zombies über die Spieler her. Als besonders herausfordernd empfanden unsere Leser den neuen „Oberzombie" Charger, der sich mit einem Affenzahn auf seine Opfer stürzte. Begeistern konnte der zweite Teil der Serie ebenfalls in Sachen Detailverliebtheit, Gegnervielfalt und Atmosphäre. Nicht verwunderlich also, dass jeder das Spiel in höchsten Tönen lobte.

Gottesmann in Aktion

Der vierte Diablo-3-Held wurde vorgestellt

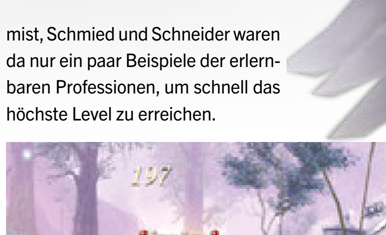
Losrennen, Monster totklicken und Beute einsacken – das Spielprinzip der Diablo-Reihe könnte nicht einfacher sein und trotzdem zieht der Hack-and-Slay-Titel damals wie heute Gamer in seinen Bann. Für Abwechslung in der Serie sorgten zum Beispiel zahlreiche Quests, eine zufallsgenerierte Welt und unterschiedliche spielbare Charaktere. In der Ausgabe 11/09 stellten wir den Mönch für Teil 3 vor, der im Kampf nicht wie vielleicht zunächst erwartet ausschließlich auf Beschwörung und Zauberei setzte, sondern einen Großteil seiner Kraft in den Fäusten konzentrierte. Der Plan von Blizzard war es, dass sich der Gottesgläubige wie ein Charakter aus einem Prügelspiel anfühlen sollte und dabei gleichzeitig einen coolen Kontrast zu den anderen Klassen bildete. Wir fanden das mehr als gut und hatten nur noch die Frage: Wann erscheint Diablo 3 endlich?



Der Mönch von Diablo 3 sollte ein fähiger Nahkämpfer sein, der zudem auf Magie setzt.

Ein neuer Stern am Online-Himmel

Wir konnten Aion vor dem Release spielen



Und am siebten Tage erschuf Gott Aion die Spielwelt Atrela – so oder so ähnlich beginnt zumindest die Geschichte des gleichnamigen Online-Rollenspiels. Gewiss ist aber, dass in diesem MMO-Universum viel Krieg geführt wurde. Da gab es unter anderem die Schlacht zwischen den Dämonen Balaur und den unsterblichen Menschen Daeva, die mit der Spaltung des Planeten Atrela endete. Die Nordhalbkugel war ab diesem Zeitpunkt in ewige Dunkelheit gehüllt und diente fortan den Asmodiern als Heimat. Überlebende Menschen auf der immer noch beleuchteten Südseite gaben sich dagegen den Namen Elyos. Diese beiden neu gebildeten Fraktionen standen zum Start von Aion zur Auswahl. War man erst einmal mit der Materie vertraut, fanden sich vor allem erfahrene Spieler in dem zunächst klassisch wirkenden Online-Rollenspiel schnell zurecht. Das Interface war übersichtlich und konnte nach Belieben angepasst werden. Die ersten zehn Level verbrachte der Abenteurer in der Startzone noch damit, Aufträge abzuschließen, Gegenstände zu sammeln und im Rang aufzusteigen. Erst danach stieg man selbst zu einem Daeva auf und konnte mit seinen neugewonnenen Flügeln bisher unerreichbare Gebiete besuchen. Neben den Hauptstädten der Fraktionen war nun auch die sogenannte PvPvE-Zone (Spieler gegen Spieler gegen Spielumgebung) zugänglich. Diese befand sich zwischen den beiden Planetenhälften und wurde von den KI-gesteuerten Balaur bevölkert. Für die gewisse Komplexität im Spiel sorgte das Handwerkssystem. Alchemist, Schmied und Schneider waren da nur ein paar Beispiele der erlernbaren Professionen, um schnell das höchste Level zu erreichen.



Grafisch war Aion auf einem ähnlichen Niveau wie World of Warcraft vor zehn Jahren.

Der Schwarze Ritter musste wieder ran

PC-Version von Batman: Arkham Asylum schlug sich tapfer im Test



Im Spiel setzte der Schwarze Ritter des Öfteren seinen Batarang ein.

Batman-Fans konnten sich im Jahr 2009 auf ein ganz besonderes Spiel freuen, denn der Fledermausmann kehrte in Arkham Asylum endlich auf die PC-Bildschirme und Fans des DC-Universums dadurch wieder nach Gotham zurück. Wie großartig das Game war, zeigte sich allein schon daran, dass selbst Kritiker des Superheldengenres begeistert waren. Was machte der Titel also so gut? Sowohl spielerisch als auch technisch kratzte das Comic Abenteuer nahe an der Perfektion. Es überzeugte durch eine beinahe makellose Story, eine Weltklasse-Synchronisation und hollywoodreife Zwischensequenzen. Für den Gesamteindruck des Games war auch enorm wichtig, dass trotz Hightech-Gadgets und modernem Ganzkörperanzug ein verwundbarer und natürlicher Mensch hinter der Maske steckt. Ohne Superheldenkräfte lässt es sich schließlich nicht mit einer gewaltigen Anzahl an Gegnern aufnehmen und das obwohl auch die Umsetzung auf Maus und Tastatur hervorragend gelungen war. Man musste also manchmal viel geschickter vorgehen, die Gegner einzeln ausschalten oder sie in eine Falle locken. Egal wie der eigene Spielstil aussah, eine Sache war aber sicher: Das Game bot Batman wie auf der Kinoleinwand, weshalb das Abenteuer nicht nur für Fans empfehlenswert war. Wir gaben Arkham Asylym eine Wertung von 90 und damit auch einen Award. Die hohe Wertung ist unserer Meinung nach immer noch gerechtfertigt, zumal das Spiel fantastisch aussah und sich auch so spielte.

Eine Ri(e)sen-Enttäuschung?

Das neue Spiel der Gothic-Macher im Test

Nach dem Gothic-3-Desaster von 2006 meldete sich das Bochumer Entwicklerstudio Piranha Bytes mit einem neuen Rollenspiel zu Wort und viele Anhänger fragten sich natürlich, ob Risen ebenfalls so verbuggt und quasi unspielbar auf den Markt kommen würde. Auch wir atmeten erst erleichtert auf, als wir während unseres insgesamt 100-stündigen Tests nur auf eine Handvoll kleinerer Fehler gestoßen waren. Völlig makellos war das Game nicht, jedoch ließen einige andere positive Aspekte darüber hinwegsehen. Besonders der erste der vier Akte wies mustergültig rollenspieltypische Elemente wie Erkunden, Quests sowie Charakterverbesserung auf und machte dementsprechend richtig Bock auf mehr. Danach schwächte das allerdings aufgrund der Storyentwicklung ein wenig ab. Im Vergleich zu den Gothic-Teilen bemühte sich Piranha-Bytes ebenfalls um eine bessere Benutzerführung. Während das Inventar und das Kaufmenü weiterhin negativ ins Gewicht fielen, überzeugte vor allem der Questlog mit einer enormen Übersichtlichkeit. Als äußerst positiv stellte sich die Spielwelt heraus, die trotz einer relativ überschaubaren Größe sehr glaubhaft wirkte. Das lag vor allem daran, dass es genügend interessante Orte zum Entdecken gab. Risen sorgte nach unserer Ansicht für eine positive Trendwende und das Urteil der Tester war dementsprechend gut: „Das Game heißt zwar anders, schmeckt aber wie Gothic!“



Das Kampfsystem fiel actionbetont aus. So kam es in den Gefechten vor allem auf das Timing an.

ROSSIS RUMPELKAMMER

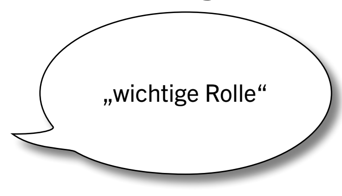
RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Sie dachten, ich wäre mit meinen Ausführungen über Dinge, welche mich nerven, am Ende? Weit gefehlt – damit könnte ich Bücher füllen. In letzter Zeit gesellt sich auch immer öfter Alexa dazu!“

Ich gebe zu, dass Alexa einen gewissen Unterhaltungswert hat. Aber nur, wenn es sich nicht um das eigene Gerät handelt. Verlasse als Alexa-User niemals den Raum, wenn du Besuch hast! Niemals. Unter keinen Umständen. Als ein Kumpel und ich eingeladen waren, nutzten wir die Toilettenpause des Gastgebers, um über seine Alexa CDs von Helene Fischer zu bestellen. Wir fanden das lustig, er seltsamerweise nicht. Ähnliche Situation: Während der Alexa-Halter die bestellte Pizza in Empfang nimmt, geben Unholde eine morgendliche Weckzeit von 3.30 Uhr in Auftrag. Haben Sie noch einen Anrufbeantworter und zudem Alexa? Stellen Sie am AB keinesfalls den Lautsprecher an! Warum, brauche ich an dieser Stelle ja nicht zu erklären. Aber lassen wir das. Was mich wirklich nervt, ist, dass sich Alexa verbreitet wie ein gut trainierter Grippevirus. Man mag kaum noch bei Freunden frei reden, denn Alexa könnte ja lauschen. Und inzwischen ist sie ja auch nicht mehr so ohne Weiteres erkennbar. Sie infiziert immer mehr Geräte! Alexa ist bald überall. Man könnte fast schon paranoid werden. Demnächst kommt der Echo Flex, der direkt in die Steckdose gesteckt wird. Der Loop ist eine Art smarter Ring. Er dient auch dazu, über eingebaute Mikrofone mit Alexa zu sprechen oder gar Telefongespräche zu führen. Okay – man muss sich dazu den Finger vor das Gesicht halten, was nicht gerade den Eindruck eines gebildeten Menschen erzeugt. Leider bin ich mir sicher, dass das etliche nicht davon abhalten wird. Wer dafür 130 Dollar ausgibt, dem graut es vor gar nix! Was blüht uns noch? Echo Frames zum Beispiel. Eine sehr dezent gestaltete Brille mit eingebauten Mikrofonen und Lautsprechern, über die man ebenfalls Alexa ansprechen und telefonieren kann. Oder die Glow, eine Lampe mit Alexa, die auch als Lichtorgel fungieren kann. Nach der alexafizierten Mikrowelle hat Amazon bereits einen Alexa-Ofen angedr… äh … angekündigt. Per Sprachbefehl soll man damit Essen aufwärmen, zubereiten, frittieren und per Mikrowellentechnik erhitzen können. Nein, ich habe mir das alles nicht ausgedacht!
Wenn ich bei Anbruch der Dämmerung mit meinem Hund noch eine Runde drehe, trägt der Kleine zwecks besserer Ortung ein blau leuchtendes Halsband. Neulich hat sich tatsächlich so ein Depp vor meinen Hund gestellt und gerufen: „Alexa, wo ist das Stöckchen?“. Leider wurde er nicht gebissen. Mein Hund ist dafür zu wohlerzogen und meine Zähne dafür zu schlecht.

Spamedy



Lieber Freund,

Ich habe Zugang zu sehr wichtigen Informationen, die verwendet werden können, um eine riesige Menge Geld zu bewegen. Ich habe meine Hausaufgaben sehr gut gemacht, und ich habe die Maschinen eingerichtet, um es zu erledigen, da ich noch im aktiven Dienst bin. Wenn es mir möglich wäre, es allein zu tun, hätte ich nicht die Mühe gemacht, Sie zu kontaktieren. Letztendlich müssen Sie eine wichtige Rolle bei der Abwicklung dieser Geschäftstransaktion spielen. Antwort , über Online Kontaktformular.

Grüß:Immobilien Rechtsanwalt
London
xxxxxxxxx

Es ist wirklich kaum zu glauben, dass immer noch jemand auf diese uralte Masche hereinfällt. Und selbst für den Fall, dass dieses Angebot tatsächlich existieren sollte: Es würde sich schlicht um Geldwäsche handeln, wäre also alles andere als legal.
Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

Ich bin echt überrascht, wie viele Kathas Katze erraten haben. Per Los geht der Preis an Ilona Beer.



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Politik



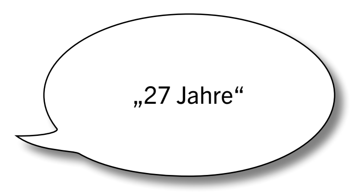
Hallo Rainer,

seit vielen Jahren bin ich Leser der PCG. Deine Seiten sind da für mich ein echter Mehrwert. Vielen Dank dafür. Allerdings habe ich noch nie einen Hinweis gefunden, welcher politischer Richtung du zuzuordnen bist. Das würde mich aber brennend interessieren. Ich hoffe, du magst dich da mal outen.

Viele Grüße von Boris aus Düsseldorf

Natürlich habe ich eine politische Einstellung. Ich habe auch ein Sexualleben. Aber ich ziehe es vor, beides nicht in der Öffentlichkeit auszubreiten. Aus meiner Sicht eine durchaus vernünftige Einstellung, die nichts mit Geheimniskrämerei zu tun hat. Mich persönlich nerven Leute, die so etwas wie eine Monstranz vor sich her tragen. Mein Sendungsbewusstsein dazu hält sich auch in engen Grenzen. Ich tauge eh nicht zum Vorbild. Erschwerend kommt hinzu, dass ich keinen Anspruch darauf erheben möchte (und kann), die einzig richtige Einstellung zu haben. Dies überlasse ich Personen, deren Ego schon dem Größenwahn schöne Augen macht. Und meine Großmutter, eine sehr gebildete, kluge Frau, war stets der Ansicht, dass der Unrecht hat, der schreit.
Aber einmal bin ich in der Öffentlichkeit doch politisch geworden, wenn auch unfreiwillig. Es ist noch nicht lange her, da kam ich in Nürnberg zufällig in die Nähe einer F4F-Kundgebung. Alles lief recht zivilisiert ab. Plötzlich kam Bewegung in die Masse. Eine Auf-und-ab-Bewegung! Auf einer Art Bühne wurde laut der Slogan „Hüpf, wenn du kein Nazi bist!“ verbreitet und auch vorgeturnt. Ich stand fassungslos am Rande der Veranstaltung, dachte an mein äh … leichtes Übergewicht und mein desolates, schmerzendes Knie. „Schei**e – ich wurde im Laufe der Jahre zum Nazi“, schoss es mir durch den Kopf. Plötzlich stand ich regungslos inmitten einer hüpfenden Masse und fühlte die ersten bösen Blicke. Ohne jetzt über die Jungs und Mädels urteilen zu wollen, möchte ich aber dennoch anmerken, dass ich ihnen am liebsten nicht den Vogel gezeigt hätte, sondern ganz Entenhausen!

Jubiläum



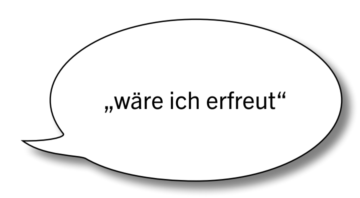
Hi,

sagt mal, habt ihr eurer Jubiläum verpasst? Immerhin wird PC Games mit der 10/2019 stolze 27 Jahre alt, oder feiert man in dem Alter nur noch die runden Geburtstage? Hab extra mal die (leider etwas lädierte) Erstausgabe rausgekramt. Wobei fast (einige jüngere Ausgaben sind leider einem Wasserschaden zum Opfer gefallen, werden aber noch ersetzt) alle vorhanden sind.

mit freundlichen Grüßen: Thomas

Nein, man feiert doch den 27sten nicht besonders. Ein Jahrestag wie jeder andere. Der 25. Jahrestag war etwas Besonderes – ein Vierteljahrhundert PC Games – das ist schon was! Den nächsten Wirbel werden wir somit zum 50. Jubiläum veranstalten.
Welche Ausgaben haben denn das Zeitliche gesegnet? Vielleicht befindet sich ja etwas davon in meinem privaten Bestand …

Altertum



Guten Abend,

ich kaufe als gerne Ihre Zeitschrift . Wegen den Informationen als Computer Fan. Auch wegen den Spielen auf DVD. Manche finden es toll einen alten Klassiker mal wieder zocken zu können . So Sachen hätte ich gerne mehr . Oder so Amiga Klassiker , C64 , vielleicht auch vom Super Nintendo , Mega Drive , Arcade oder so . Mit preiswerter Lizenz , das Sie so Spiele auf der DVD vertreiben können . So manche Klassiker würden gerne einige mal wieder spielen , wie früher . Sie können ja mal ne Umfrage machen , ob Ihre Kunden gerne mal wieder ein Spiel von früher hätten für den neuen Rechner daheim zum datteln. Die könnten Sie günstig dazu anbieten . Muss ja nicht immer das neueste Spiel sein. Ich würde als so Spiele Charts zum Beispiel 1998 oder so die Top 200 mal angucken und was man da so machen könnte. Auf Win 10 müsste es ja auch noch laufen. Das geht an sich nicht mit jedem Spiel.

Sowas noch , da wäre ich erfreut.

Grüße: Thomas Ehret

Ich bin mir jetzt gar nicht so sicher, was ich von Ihrem Vorschlag halten soll. Einerseits mag ich viele „angestaubte“ Spiele immer noch recht gern. Vor allem, wenn die Idee hinter dem Spiel damals wirklich neu und originell war. Aber Sie haben ja auch Klassiker des Amigas und des C64 angesprochen.
Im Haus eines Kumpels unterhalten wir gemeinsam ein Spielezimmer, in welchem u. a. Amiga 500, Atari ST, C64, Schneider CPC, Neo Geo und PC Engine noch immer funktionstüchtig vorhanden sind nebst einer eindrucksvollen Sammlung an Spielen dafür. Leider muss ich feststellen, dass diese Geräte immer seltener zum Einsatz kommen, was aber vermutlich nicht daran liegt, dass wir uns weniger oft zum Zocken treffen. Erwähnen möchte ich an dieser Stelle nur die Bildqualität, welche ich inzwischen gern als „erschütternd“ bezeichne. Klar – mit dem Spaß während des Spiels hat das rein gar nichts zu tun, dämpft aber immer öfter unsere Euphorie. Und solche Spiele so anzubieten, dass sie auf modernen Geräten funktionieren, dürfte sehr aufwendig sein, um das Wort „unmöglich“ zu vermeiden.
Aber man müsste ja wirklich nicht ganz so weit zurückgreifen. Jedoch sind wir uns hier gar nicht so sicher, ob unsere Leser die Idee mit den alten Spielen wirklich feiern würden. Sagt mir eure Meinung dazu (Nein, dies ist kein Befehl, sondern eine Bitte!).

Mustang



Servus Herr Rosshirt,

Sie haben negativen Einfluss auf Ihre Leser. Ihre Schwärmerei für motorisiertes Kulturgut aus den USA hat meine Frau verändert. Es begann für mich unbemerkt, nach dem Genuss einer Ihrer Kolumnen. Plötzlich hat sie angefangen, nach

ROSSI SHOPPT Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Smart Watch

Ich persönlich habe den großen Vorteil einer Smart Watch eh nie verstanden und trage nach wie vor ein rein mechanisches Zeiteisen, ganz ohne Akku oder Batterie. Viele sehen das anders und die smarten Uhren sind weit verbreitet. Die Zeiten, in denen sie ein Statussymbol waren, sind aber inzwischen vorbei. Auch mit diesem Exemplar kann man bescheidene Fotos machen (0,3 MB Kamera) und alles, was man halt so mit seiner Smart Watch erledigen will. Der Speicher (32 MB) kann erweitert werden und mit einer SIM-Karte kann man die Uhr auch bestücken. All dies wäre mir alleine keine Bemerkung wert. Der Preis ist allerdings erstaunlich. Zu haben ist das Wunderwerk chinesischer Technik für taschengeldfreundliche sieben (7) Euro!

www.joom.com/de/products/5d3ea96228fc710101a8d082



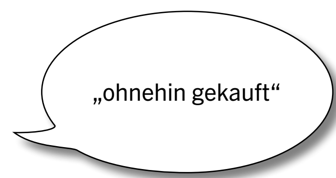
Bildquelle: www.joom.com

Autos zu googeln, welche hierzulande jeder Vernunft widersprechen. Sie hat Schraubersendungen auf einem bekanntem Männerkanal geschaut und nur noch von AMI-Cars geschwärmt. Autos, welche sich wie alte Traktoren anhören, haben ihr plötzlich eine Gänsehaut beschert. Und sie hat begonnen, in einer fremden Sprache zu sprechen (HEMI – Hä, was soll das bedeuten?). Das Ende der Geschichte: Ich durfte (musste) uns ein neues Auto kaufen, um sie von ihrem Leiden zu kurieren. Nein, kein deutsches Killer-SUV, sondern eine amerikanische CO_2-Massenvernichtungswaffe. Das war Anfang dieses Jahres. So weit, so gut (und teuer). Gretology sei Dank droht uns Fahrern stattlicher Autos künftig wohl das Armenhaus. Da Sie, Herr Rosshirt, zumindest eine kleine Teilschuld an meiner Misere tragen, hätte ich einen Vorschlag: Wäre es vielleicht möglich, gegen Vorlage des Fahrzeugscheins und ab einer noch zu definierenden Hubraumgrenze ein vergünstigtes Abo für Rossi-Leser anzubieten?

Mit freundlichen Grüßen: Markus (Foto nur für die private Verwendung)

Meine besten Grüße an Ihre Frau – sie hat einen wirklich guten Geschmack. Dem (leider privaten) Foto konnte ich entnehmen, dass es sich um den neuen Ford Mustang handelt. Keine üble Wahl, obwohl ich persönlich den alten bevorzugen würde. Aber die sind inzwischen ja kaum noch finanzierbar, was wohl daran liegen könnte, dass sie mittlerweile aus Umweltschutzgründen sehr unbeliebt sind. Hier bitte die Ironiewarnlampe dazu denken. Apropos Umweltschutz – mein alter Dodge rollt nun bereits mehr als 200.000 Meilen (nicht km!) durch die Gegend und befindet sich noch in einem sehr guten Zustand – Stichwort Ressourcen schonen. Aber ich gebe zu, dass große V8-Motoren Unfug sind für Leute, welche in einem Auto nur ein Mittel sehen, um von Punkt A nach Punkt B zu kommen. Mir persönlich gefallen moderne Autos einfach nicht und ich bin auch bereit, für Benzin, Steuer etc. mehr zu bezahlen. Ich bin ja auch willens, für hochwertige Lebensmittel tiefer in die Tasche zu greifen. Dass man als V8-Fahrer oft verächtlich belächelt und gelegentlich angegiftet wird, daran muss man sich gewöhnen. Aber wenn ich ein Elektroauto fahren will, gehe ich auf den Jahrmarkt und suche nach dem Autoscooter.

Quiz



Hallo Rainer,

ich tippe mal darauf, dass es sich bei der Katze in der letzten Ausgabe um die Katze von Katharina Pache handelt. Sie ist irgendwie für mich eine typische Katzenhalterin! Leider muss ich gestehen, dass ich mir die PC Games ohnehin gekauft hätte – auch ohne Katzenfoto.

Viele Grüße von Ilona

Mich würde jetzt schon interessieren, woran man eine typische Katzenhalterin oder einen Katzenhalter erkennt. Dass du dir die PCG eh gekauft hättest, freut mich natürlich. Leider spricht das gegen meine Idee einer Auflagensteigerung durch Katzenfotos. Macht es einen Unterschied, wenn eine besonders schöne Katze abgebildet wird? Würde ein niedliches Katzenfoto (wie in dieser Ausgabe) besser funktionieren? Wir werden ja sehen. Aber vermutlich bin ich da eh auf dem Holzweg. Zumindest wurde mein Vorschlag, auf dem Cover der PC Games eine Ecke dem Text „Jetzt neu mit Katzenfotos!“ zu widmen, seitens der Geschäftsleitung mit einem lausig gezielten Wurf eines Aktenordners quittiert. Ich denke aber, dass sehr viele unserer Leser eine Katze haben. Und so eine Katze will ja auch spielen! Man könnte statt der üblichen Vollversion ein Katzenspielzeug (oder einen Gutschein für ein Katzenspielzeug, was logistisch einfacher wäre) beilegen. Ein Vorschlag, welcher mir statt Beifall eine farbige Broschüre der Drogenberatungsstelle einbrachte. Ja Chef, ich denk natürlich nicht, dass das „PC“ in PC Games für „Play Cat“ steht oder jemals stehen wird. Der Kollege, der mir eine Gummimaus auf den Stuhl gelegt hat, kann sich auch wieder beruhigen. Ich hör ja schon auf damit …

Resterampe



Servus Rossi,

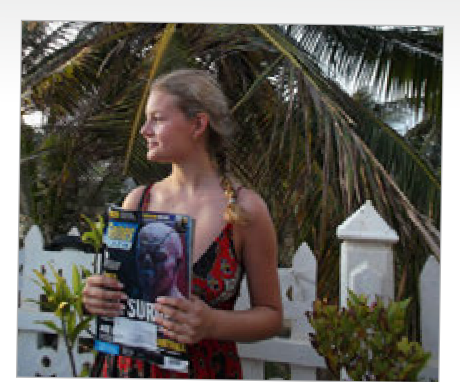
ihr bekommt ja sehr viele Pressemuster von Spielen und Hardware. Statt das alles mühsam zu lagern, könntet ihr das doch preiswert an eure Leser verkaufen. Damit wäre allen geholfen. Was hältst du von meinem Vorschlag?

Hernnig

Zuverlässig wie der Wintereinbruch taucht dieses Thema jedes Jahr wieder auf. Also diesmal nur eine Kurzfassung: Viele Pressemuster werden schlicht zurückgeschickt. Ein Teil verbleibt allerdings bei uns und füllt unser recht eindrucksvolles Archiv. Einige Exemplare werden extern gelagert, bei Kollegen. Ein Verkauf von Pressemustern wäre juristisch extrem fragwürdig – eigentlich sind wir ja nicht der Eigentümer. Ein Verkauf kommt auch deshalb nicht infrage, weil der Zahlungseingang kontrolliert, der Artikel verpackt und verschickt werden muss, wozu sich hier niemand bereit erklären würde. Und die Einnahmen müssten natürlich auch buchhalterisch erfasst werden, da wir sonst spätestens beim nächsten Besuch des Inquisi… äh … Steuerprüfers Probleme bekommen würden, gegen die die biblischen Plagen ein Kindergeburtstag wären.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Klaus war mit seiner Tochter auf Sri Lanka.



Peter im stressigen Büroalltag.



Thomas hat sie (fast) alle!

Rossis Speisekammer

Heute: Bockwurst de luxe


Foto: Carmen 56@Adobe Stock

Wir brauchen:

- 4 Bockwürste (mögl. dick)
- 2 Zwiebeln
- 75 ml Crème fraîche
- 2 El klein geschnittener Schnittlauch (getrockneter geht auch)
- 100 g geriebener Käse
- 8 Scheiben Bacon

Diese Variante der Bockwurst ist fast so simpel wie Bockwurst mit fertigem Kartoffelsalat, aber viel, viel besser!

Während sich der Ofen auf 180 Grad vorheizt, schneiden wir die Zwiebeln in kleine Würfel. Die Bockwürste schneiden wir längs so weit ein, dass sie nicht auseinanderfallen. Crème fraîche, Schnittlauch, Zwiebeln und Käse miteinander vermengen und möglichst viel davon in die Würste füllen – es kann ruhig oben etwas herausquellen. Damit alles zusammenhält, umwickeln wir jede Wurst mit zwei Scheiben Bacon – und ab damit in den Ofen. Nach circa 15 Minuten sollte der Bacon knusprig sein. Fertig!

Als Beilage genügt eigentlich Baguette. Ich persönlich gebe in die Füllung immer noch eine sehr klein geschnittene Chilischote.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte

Soundkarten **Revival**

Neue Soundkarten erscheinen nur selten, doch vor kurzem war es wieder soweit. Die testen wir mit überarbeitetem Prozedere.

Seite 104



Sind jetzt Hyper- statt Ultra-Details angesagt?



Raffael Vötter

Warum immer Ultra-Details? Die letzten Prozentchen „Goodness" kosten unverhältnismäßig viel. So auch auf dem Weg zum Fotorealismus. Zwar führen uns jedes Jahr und jeder Schritt näher an das Ziel heran, angekommen sind wir aber noch lange nicht. Im Gegenteil, die heutige Grafik ist sehr gut, teilweise sogar erschreckend gut. Aber noch nicht so gut, dass wir sie als (foto)realistisch empfinden. Aus diesem Graben kommen wir nur mit immer höherer Rechenleistung und erhellenden Innovationen heraus. Somit sind wir beim Thema: Licht – Raytracing. Man kann die Entwicklungen auf diesem Gebiet als innovativ feiern oder alten Hut abtun. So oder so gilt: Es geht voran, denn mit dem Spiel Control erschien just ein Raytracing-Showcase. Erwartungsgemäß ist die dynamische, realitätsnahe Beleuchtung und Schattierung inklusive bildhübscher Reflexionen ein teurer Spaß. Man könnte sagen: Schaltet man alle Details ein, entspricht das „Ultra". Die neue Raytracing-Qualität ist somit … ich bin für „Hyper". Müssen es also fortan Hyper-Details sein? Ja, um den Fortschritt zu feiern. Um Spaß zu haben, ist möglichst akkurates Licht natürlich kein Muss, aber wenn ich alte Grafik will, kann ich alte Spiele spielen. Den übertriebenen Hass, der Control, Raytracing und Nvidia entgegenschwappt, verstehe ich hingegen nicht. Irgendwann muss man einfach den Anfang machen, oder?

Die PC-Games-**Referenzrechner**

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel flüssig und wie viel Geld muss ich ausgeben? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Referenzsystemen aus drei Preiskategorien.



Seite: 100
Seite: 101
Seite: 102

PC Games im ABO

Brandaktuelles PC-Spiel als Key!



Spiele anschauen auf www.pcgames.de/gamesplanet



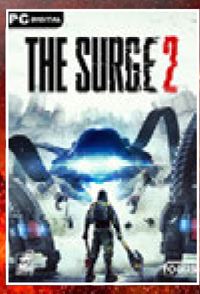
Danach das DVD-Abo bestellen auf www.pcgames.de/shop

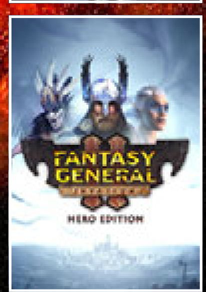


Key für PC-Spiel einlösen bei Gamesplanet

1-Jahres-Abo







PLUS: Viele weitere Spiele!

» 12 Ausgaben PCG Extended + Top-Spiel bestellen unter:
www.pcgames.de/1-jahres-abo*

***1-Jahres-Abo PCG Extended: 72,– Euro**

2-Jahres-Abo







PLUS: Viele weitere Spiele!

» 24 Ausgaben PCG Extended + Top-Spiel bestellen unter:
www.pcgames.de/2-jahres-abo**

****2-Jahres-Abo PCG Extended: 144,– Euro (In Deutschland)**





Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell: .... Ryzen 5 2600 (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 6C/12T/3,6 GHz (Turbo: 3,9 GHz)
Preis: .... 117 Euro

ALTERNATIVE

Intels Sechskern-Alternative wäre der **Core i5-9400F** (6C/6T/2,9 GHz, 4,1 GHz Turbo) für **144 Euro.**

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ...... Sapphire Pulse Radeon RX 570 8G
Chip-/Speichertakt: ..... 1.168 (1.285 Boost)/3.500 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR5/145 Euro

ALTERNATIVE

Der **Sechskernprozessor** wäre auch leistungsstark genug, um eine deutlich stärkere Grafikkarte wie die **Asrock Phantom Gaming X** für attraktive **218 Euro** zu befeuern. Nvidias Alternative wäre eine **GTX 1660 Ti/6G**, z. B. die von **Gainward** für **260 Euro.**

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asrock B450M Pro4
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .. µATX/Sockel AM4 (B450)
Zahl Steckplätze/Preis: . 4 × DDR4, PCI-E 3.0 x16, PCI-E 2.0 ....x16/x1 (1/1) M.2/M-Key (1)/72 Euro

ALTERNATIVE

Ist allerdings nicht der Ryzen, sondern **Intels Core i5-9400F** die Leistungszentrale eures Spiele-PCs, benötigt ihr eine **Sockel-1151-Platine**, beispielsweise das **Asrock H370M Pro4** für **88 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Viper Kit 16GB, ... (PV416G320C6K)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: ....16-18-18-38/72 Euro

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .... Adata XPG Gammix S5 (AGAMMIXS5-512GT-C)/Toshiba P300 High-Performance 3TB
Anschluss/Kapazität: ....M.2 NVME 512 GByte/ ....3.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/69 Euro/67 Euro

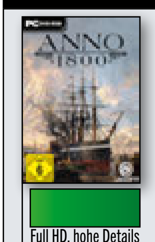
WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: ... Be Quiet Pure Base 500 (ein Seitenteil aus Glas, Dämmung, 2 × 140-mm-Lüfter mitgeliefert ....71 Euro
Netzteil: ... Be Quiet Pure Power 11 500W ATX 2.4/60 Euro
Laufwerk: ......LiteOnES1 ES1 (DVD[-RW] extern/21 Euro)

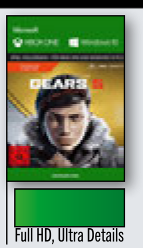
EINSTEIGER-PC

€ 694,-

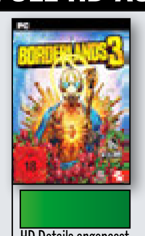
SEHR GUTE LEISTUNG BEI FULL-HD-AUFLÖSUNG



Full HD, hohe Details



Full HD, Ultra Details



HD Details angepasst



Full HD, sehr hoch

Da AMD die Sechskerner der letzten Generation günstig verkauft, ist der R5 2600 für 117 Euro ein echter Kauf-Tipp. Die RX570 mit 8 GB VRAM ist ebenfalls leistungsstark genug für aktuelle Spiele.



CPU

Hersteller/Modell: ... Ryzen 5 3600X (Boxed, Wraith Stealth)
Kerne/Taktung: .... 6c/12t/3,8 GHz (Turbo: 4,4 GHz)
Preis: .... 235 Euro

ALTERNATIVE

Eine **günstigere Alternative** wäre der **Ryzen 5 3600** mit **200 Hz** weniger Grundtakt für **195 Euro**, bei **Intel** ist der **Core i5-9600** (6C/6T, 3,7 GHz, 4,6 GHz Turbo), dem SMT fehlt, für **240 Euro** zu haben.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ....MSI RX 5700 Mech OC/8G
Chip-/Speichertakt: ......1.515 (1.750 Boost)/7000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR6/359 Euro

ALTERNATIVE

Mittlerweile gibt es einige **Custom-Karten** der **RX-5700-GPUs** wie **MSI RX 5700 Mech OC**. Bei **Nvidia** müst ihr für eine 10 Prozent schnellere und Raytracing-fähige **RTX 2060 Super** wie die **KFA2 Geforce RTX 2060 Super EX 399 Euro** bezahlen.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: ....MSI X570-A Pro (7C37-003R)
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ....ATX/So AM4 (X570)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4 × DDR4, PCI-E 4.0 x16 (2), ...PCI-E 3.0 x1(3), M.2 (1)/169 Euro

ALTERNATIVE

Wer auf **PCI-E 4.0** verzichten kann, benötigt nicht unbedingt ein **X570-Board**. Eine **günstige Alternative** wäre beispielsweise das **Asrock X470 Master SLI** für rund **124 Euro**. Für den **Core i5-9600** benötigt ihr dagegen eine **1151-Plattform**, etwa ein **MSI Z390 Gaming Edge AC** für **174 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Viper Kit 16GB, ...(PV416G320C6K)
Kapazität/Standard: .... 2 × 8 Gigabyte/DDR4-3200
Timings/Preis: ....16-18-18-38/72 Euro

SSD/HDD

Hersteller/Modell: . Corsair MP510 (CSSD-F960GBMP510)/ .... Toshiba N300 High-Reliability (HDWN160UZSVA)
Anschluss/Kapazität: ......M.2 (PCI-E 3.0 x4) 960 GByte/ ....SATA 6.000 GByte
U/min/Preis: .... –/7.200/129 Euro/155 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

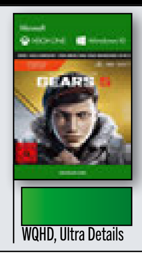
Gehäuse: ..... Corsair iCUE 465X RGB (ein Seitenteil und die ..Front aus Glas, 3 × 120-mm-ARGB-Lüfter mitgel.)/115 Euro
Netzteil: ..... Seasonic Focus Plus Platinum 550W/89 Euro
Laufwerk: ......LiteOnES1 ES1 (DVD[-RW] extern/21 Euro)

Dank der Kombination aus AMDs Ryzen-Sechskerner der 3000er-Reihe und der Radeon RX 5700 verfügt der Mittelklasse-PC über ausreichend Leistung für aktuelle und kommende Titel. Er ist sogar für die 1440p-Auflösung und das Spielen mit sehr hohen Fps-Zahlen geeignet.

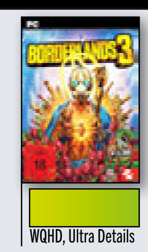
FÜR WQHD UND 60 FPS+ IN FULL HD GUT GERÜSTET



WQHD, Ultra Details



WQHD, Ultra Details



WQHD, Ultra Details


WQHD, Ultra Details

HIGH-END-PC



Bei aktuellen oder kommenden Top-Titeln garantiert der leistungsstarke Ryzen-Achtkerner im Zusammenspiel mit der RTX-2070-Super-GPU dreistellige Fps-Raten in WQHD oder rund 60 Fps in Ultra HD.

€ 2.267,-

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 7 3700X
.... + Thermalright Le Grand Macho RT
Kerne/Taktung: .... 8c/16t/3,6 GHz (Turbo 4,4 GHz)
Preis: .... 329 Euro + 59 Euro

ALTERNATIVE

Der etwas schnellere **Ryzen 7 3800X** ist aktuell für **389 Euro** zu bekommen. Die **Intel-Alternative** ist der **Core i7-9700K (8C/8T)** für **370 Euro**. Die **Intel-CPU** ist in Spielen minimal schneller, in Anwendungen dagegen deutlich langsamer.

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: ... MSI GeForce RTX 2070 Gaming 8GB
Chip-/Speichertakt: ..... 1.410 (1.905 Boost)/7.000 MHz
Speicher/Preis: .... 8 Gigabyte GDDR6/**540 Euro**

ALTERNATIVE

Eine flottere Alternative ist die **Gigabyte RTX 2080 Super Gaming OC 8G** für **768 Euro** an. Wer **AMD** bevorzugt, entscheidet sich für ein **Custom-Modell der RX 5700 XT**. Unsere Empfehlung: die **Sapphire Pulse Radeon RX 5700 XT 8G** für **430 Euro.**

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock X570 Taichi
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): .... ATX/Sockel AM4 (X570)
Zahl Steckplätze/Preis: ...... 4 × DDR4, PCI-E 4.0 x16/x1
.... (3/1), M.2-Key (2), **300 Euro**

ALTERNATIVE

Für den **Intel-Achtkerner i7-9700K** benötigt ihr ein **1151-Mainboard**. In der gehobenen Preisklasse ist das **Asrock Z390 Taichi** für **223 Euro** eine sehr gute Wahl.

WQHD/HIGH FPS ODER 4K/60 FPS

- Stellt bei Borderlands 3 die Details auf „angepasst", um in der UHD-Auflösung mit 60 Fps zu spielen.
- Die RTX 2070 Super garantiert bei Gears 5 ein Spielvergnügen mit 55/96 Fps in UHD/WQHD.
- In The Division 2 kommt ihr in WQHD auf knapp 100 Fps oder auf knapp unter 60 in Ultra HD.

UHD Detail angepasst | UHD, Ultra Details | UHD, Ultra Details

RAM



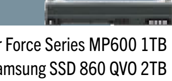
Hersteller/Modell: .... G.Skill SniperX Urban Camouflage Kit
.... (F4-3600C19D-32GSXWB)
Kapazität/Standard: .... 2 × 16 Gigabyte/DDR4-3600
Timings/Preis: .... 19-20-20-40/**148 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN



Gehäuse: ...... Fractal Design Vector RS Blackout Dark TG
.. (Seitenteil/Deckel aus Glas, 3 × 140-mm-Lüfter/**178 Euro**
Netzteil: .... Seasonic Prime Fanless 600 Watt/**201 Euro**
Laufwerk: .... Asus SBW-06D2X-U (BR-RW, USB 2.0)/**80 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ...... Corsair Force Series MP600 1TB
.... (M.2, PCI-E 4.0 x4/Samsung SSD 860 QVO 2TB
Anschluss/Kapazität: .... 1.000 GByte/2.000 GByte
U/min/Preis: .... –/–/**218 Euro/214 Euro**

FRACTAL DESIGN VECTOR RS: DEZENTE RGB-BELEUCHTUNG, MODULARER INNENRAUM

Fractal Designs Vector RS fällt nicht nur mit seinem verwinkelten Design und dem RGB-LED-Streifen auf. Es beeindruckt auch mit einer flexiblen Innenraumgestaltung.

Das optisch auffälligste Feature des Fractal Design Vector RS ist der über das Mainboard oder per mitgeliefertem Adjust-R1-RGB-Controller adressierbare LED-Streifen, der die Front und die Oberseite teilt. Mit seiner speziellen Deckelkonstruktion verfügt der Midi-Tower dagegen über ein funktionales Extra, denn der geschlossene Glasdeckel kann gegen eine offene Konstruktion mit Staubfilter zum Schutz der dort angebrachten Lüfter/Radiatoren ausgewechselt werden. Für die komfortable Montage der Propeller (3 × 140/120 mm [offenes Innenraum-Layout] oder 2 × 140/3 × 120 mm [reguläres Innenraum-Layout]) steht eine herausnehmbare Halterung bereit. Das Highlight des Vector RS ist seine flexible Innenraumgestaltung. Wer viele 3,5/2,5-Zoll-Laufwerke unterbringen will, findet hinter der mit je drei 140/120-mm-Lüftern bestückbaren Front einen 3,5/2,5-Zoll-Laufwerkskäfig mit 11 einzeln ausbaubaren 3,5/2,5-Zoll-Halterungen. Wer dagegen einen breiten Radiator an der Front anbringen oder einen 480-mm-Wärmetauscher unter den Deckel montieren möchte, kann die Halteplatte, auf deren Rückseite sich zwei 3,5-Zoll-HDDs anbringen lassen, nach hinten verschieben. Zur weiteren mit 1,00 bewerteten Ausstattung gehören das Kabelführungssystem (Klettverschlüsse), eine Lüftersteuerungsplatine, die Möglichkeit, die GPU hochkant zu montieren, sowie Staubfilter am Boden und der Front. Die drei 140-mm-Lüfter im Innenraum (64 l) sorgen für eine noch gute Kühlung (CPU: 71° C, GPU: 73° C, Innenraum: 36° C, Note: 2,47). Obwohl nur das hintere Seitenteil gedämmt ist, dringt eine geringe Lautheit von 1,0/1,0 Sone (Wertung: 2,13) durch die die offenen Bereiche der Front- und Heckpartie.



Soundkarten-Revival



Es geschieht heutzutage eher selten, dass neue Soundkarten erscheinen. Doch nun ist es wieder einmal so weit – und wir nutzen die treffliche Gelegenheit, unser Test-Prozedere komplett zu renovieren.

Von: Philipp Reuther

FOLGENDE PRODUKTE FINDET IHR IM TEST

EINBAU-SOUNDKARTEN:
- **Asus Strix Soar**
- **Asus Strix Raid DLX**
- **Asus Xonar SE**
- **Creative Sound Blaster X AE-5**
- **Creative Sound Blaster AE-7**
- **Creative Sound Blaster AE-9**
- **Creative Sound Blaster X G6**

MINI-USB-SOUNDKARTEN:
- **Creative Sound Blaster X G1**
- **Sharkoon Gaming DAC Pro S**

Trotz des Umstandes, dass auf Mainboards verbauter Onboard-Sound mittlerweile eine zumeist gute Qualität aufweisen kann, ist die klassische Einbau-Soundkarte längst noch nicht ausgestorben. Jüngst erschien die neue Oberklasse-Soundkarte Sound Blaster AE-7, mit dem Sound Blaster AE-9 eröffnet Creative gar eine Enthusiasten-Klasse für PCI-E-Soundkarten und Asus steuert mit der Xonar SE eine neue Einsteigerkarte bei.

RUNDERNEUERUNG

Es gibt einige Gründe, warum wir mit unserem bisherigen Wertungssystem bei Soundkartentests nicht mehr ganz glücklich waren. In den Testkriterien befanden sich noch einige Relikte längst vergangener Zeiten, während andere, modernere Features zu wenig Beachtung und damit Einfluss auf die finale Wertungsnote hatten. Da Soundkarten und Onboard-Audio tendenziell dieselbe Funktion erfüllen, wäre es natürlich außerdem schlüssig, wenn wir sie nach den gleichen Testkriterien beurteilen und bewerten könnten. Mit dem Erscheinen gleich drei neuer Soundkarten bietet sich eine treffliche

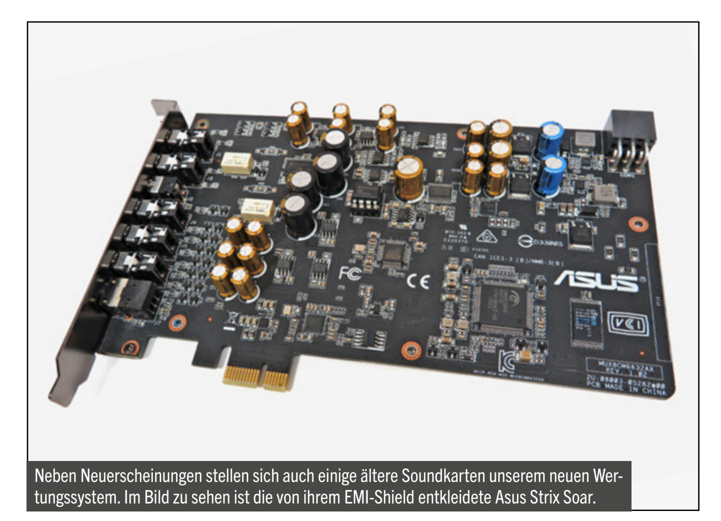


Gelegenheit, unser altes Wertungssystem zu entsorgen und ein neues bedachtsam und strukuriert von Grund auf neu zu errichten – dies haben wir für diesen Artikel erfolgreich abgeschlossen.

Die wichtigsten Punkte sind, dass wir mit dem neuen Wertungssystem ein deutliches Plus an Struktur und Präzision erhalten haben. Die Rubriken für Ausstattung und Eigenschaften fließen weiterhin mit jeweils 20 Prozent in die Endnote ein, die Leistung ist noch immer mit 60 Prozent gewichtet. Doch die Wertungskriterien der einzelnen Unterkategorien sind nun deutlich umfangreicher und präziser formuliert. So fließen bei der Ausstattung neben (zusätzlichen, modernen) Anschlüssen definierte Wertungspunkte für verbaute Features wie Kopfhörerverstärker, EMI-Shield oder wechselbare Operationsverstärker (Op-Amps) ein. Bei den Eigenschaften wird Wert auf umfangreiche Software-Features gelegt, virtueller Surround wird gar zum festen Evaluationspunkt, in den die Anzahl der virtuellen Kanäle und deren Konfigurierbarkeit als eigene Unterkriterien einfließen. Obendrein wird bewertet, wie gut sich diese Features in der Software finden und bedienen lassen. Außerdem bekommen Soundkarten mit externen, bequem zu bedienenden und sinnvollen Kontrollen Extrapunkte. Die größte Veränderung betrifft indes die Unterkategorie Leistung: Hier fließen nun mit der Audio-Software Rightmark Audio Analyser ermittelte Messwerte ein. Letztere beinhalten den Frequenzverlauf, der Auskunft darüber gibt, wie linear – also wie unverfälscht – die Sound-Hardware den Klang wiedergibt, den Rauschabstand, also die maximale „Auflösung", mit welcher ein Klang abgespielt werden kann, und eine Auskunft über diverse auftretende Störgeräusche. Des Weiteren beurteilen wir in der Kategorie Leistung die Verstärkung sowie die Musik- und Gaming-Performance. Erstere beurteilt die Audioqualität bei Stereo und eine möglichst hohe Wiedergabetreue, Letztere wuchtigen Spiele-Sound samt Features, zum Beispiel virtuellen Surround, wie klar und räumlich das Klangbild bei (Multiplayer-) Shootern ausfällt und wie gut sich Gegner akustisch orten lassen. Darüber hinaus bewerten wir neben der Qualität der Sprachaufzeichnung die Verstärkerleistung und Features des Mikrofonanschlusses.

In das für diesen Artikel entwickelte und eingesetzte Testprozedere wurde unser bisheriges Benotungssystem für Hauptplatinen integriert. Mit unserem neuen Wertungsschema für Soundkarten lässt sich dank dieser Maßnahme nun auch Onboard-Audio benoten, obendrein funktioniert es auch mit Mini-USB-Soundkarten und einigen Gerätschaften wie USB-DACs, die aus dem Hi-Fi-Bereich stammen.

Doch damit vorerst genug Theorie zu unserer neuen Benotung. Wenden wir sie endlich an! Als frisch aufgebautes Audio-Testsystem dient uns dabei ein von möglichst allen Störquellen wie Magnetfestplatten, Lüftern und RGB-Beleuchtung bereinigter AMD Ryzen 3 1300X samt passiv gekühlter Grafikkarte in Form einer Geforce GTX 630.


Neben Neuerscheinungen stellen sich auch einige ältere Soundkarten unserem neuen Wertungssystem. Im Bild zu sehen ist die von ihrem EMI-Shield entkleidete Asus Strix Soar.

Nach der alten Benotung kamen USB-Soundkarten mit nützlichen Funktionen, etwa Betrieb auch ohne Treiber oder Konsolen-Support, zu schlecht weg, zum Beispiel Creatives Sound Blaster X G6. Sie darf daher ebenfalls erneut antreten und sich den Einbau-Soundkarten stellen.



GUT GEMISCHTES TESTFELD

Damit wir nicht nur neue Soundkarten mit dem neuen System benoten – was deren Einordung beinahe unmöglich machen würde – ergänzen wir ältere, bereits getestete Soundkarten. Dabei legen wir Wert auf ein breites Testfeld. Die Speerspitze bildet Creatives neuer Sound Blaster AE-9, gefolgt von dem ebenfalls neuen AE-7. Beide Soundkarten zielen auf den oberen Marktbereich, was man nicht nur an der Qualität der beiden Klangkünstler erkennen kann, sondern auch an deren Preis. Obendrein verzichtet der Hersteller bei der Namensgebung auf das Gaming-„X“, während die kleinste Soundkarte des AE-Trios, die deutlich günstigere und bunt RGB-beleuchtete AE-5, es noch trägt. Diese erschien bereits 2017 und wurde schon von uns getestet, darf sich aber in diesem Artikel erneut präsentieren und ihren frischgebackenen Geschwistern stellen.

Asus nimmt mit der Xonar SE dagegen den unteren Markt ins Visier und will mit der neuen, rund 40 Euro günstigen Soundkarte einen Nachfolger für die altehrwürdige Asus Xonar DGX anbieten. Um das Testfeld sinnvoll zu füllen, ergänzen wir mit der Strix Raid DLX Asus' aktuelle, aber schon 2015 erschienene High-End-Soundkarte sowie mit der Strix Soar eine ansprechende und mittlerweile recht günstige Alternative zu Creatives Sound Blaster X AE-5. Mit dem Sound Blaster X G6 tritt außerdem eine gut ausgestattete USB-Soundkarte an.

Apropos USB: Es gibt noch einen kleinen Neuankömmling im Testfeld: Sharkoon bietet jüngst mit dem Gaming DAC Pro S eine klanglich erstaunlich gute und potente Mini-USB-Soundkarte an. Diese Kategorie Klangkünstler haben wir bislang mit Sternchenwertungen abgefertigt, wir können aber nun unser neues Wertungssystem einsetzen und akkurater benoten. Sharkoons winziges Stereo-Klangwunder stellt sich zum Abschluss in einem Extra-Teil des Artikels Creatives featurereicher Mini-Soundkarte Sound Blaster X G1. ❑

SOUNDKARTEN-TEST MIT NEUER WERTUNGSMETHODIK

Eins vorweg: Unser neues Wertungssystem ist eine ganze Ecke strenger als das bisherige. Erziehlt eine Soundkarte gute oder gar sehr gute Noten in einer Unterkategorie, so verfügt sie über herausragende Merkmale, die über gewohnte Standards hinausgehen. Andersherum ist eine gute bis befriedigende Benotung keine Schmähung, sondern eine mehr oder minder gute Erfüllung der Erwartungen. Beginnen wir daher mit Creatives neuer Enthusiasten-Soundkarte und unserem Testsieger Sound Blaster AE-9, um aufzuzeigen, welche außergewöhnlichen Merkmale die Soundkarte auf den ersten Platz katapultieren.

CREATIVE SOUND BLASTER AE-9: Die neue Soundkarte für Enthusiasten. Dem lang anhaltenden Trend zugunsten Onboard-Audio begegnet Soundkarten-Spezialist Creative mit der Eröffnung eines neuen Marktsegments für Einbaukarten. Während der Sound Blaster AE-7 als Nachfolger des Sound Blaster ZxR angesehen werden kann und auch entsprechend bepreist wurde, ist der Sound Blaster AE-9 klar für Audio-Enthusiasten konzipiert. Dies ist nicht nur anhand des Preises von strammen 340 Euro (UVP) ersichtlich, sondern unter anderem auch daran, dass an der Front des externen Moduls des Sound Blaster AE-9 ein für Soundkarten untypischer XLR-Anschluss samt 48V-Phantomspeisung untergebracht wurde und insgesamt drei sequenzielle Bi-Amp-Verstärkerstufen für den Kopfhöreranschluss zur Verfügung stehen. Zwei davon sind in Form wechselbarer Op-Amps (jeweils zwei NE5534 und zwei JRC 2114D) auf der eigentlichen Karte verbaut, die potente Endverstärkerstufe samt hochwertiger Kondensatoren ist im externen Modul untergebracht. Dieses Modul benötigt für die Verstärkung zusätzliche Leistung, daher muss der AE-9 mit einem 6-Pin-ATX-Stecker versorgt werden.

Diese Eigenschaften sprechen dafür, dass Creatives Sound Blaster AE-9 für Audio-Fans konzipiert wurde, die bereits auf hochwertiges Audio-Equipment zurückgreifen können. Und erst wenn ihr anspruchsvolle, hochauflösende Kopfhörer oder sehr fein aufspielende, analoge Lautsprecher anschließt, kommen die Fähigkeiten des AE-9 wirklich zur Geltung und der Hörspaß kann beginnen.

Kernstück des Sound Blaster AE-9 ist neben dem für Creative typischen Sound-Core-3D-Audioprozessor der für den Kopfhörerka-



Der Sound Blaster AE-9 ist Creatives Flaggmodell unter den Einbau-Soundkarten. Im externen Modul sitzt unter anderem eine dritte Verstärkerstufe für den Kopfhörerausgang.

nal genutzte Digital-Analog-Wandler ESS Sabre 9038. Dieser DAC ist das Flaggschiffmodell von ESS und kommt – neben dem AE-9 – unter anderem in Hi-Fi-Geräten der Oberklasse zum Einsatz, die zumeist deutlich vierstellige Beträge kosten. Für die Surround-Kanäle wird indes ein separater DAC in Form eines ESS 9006 genutzt.

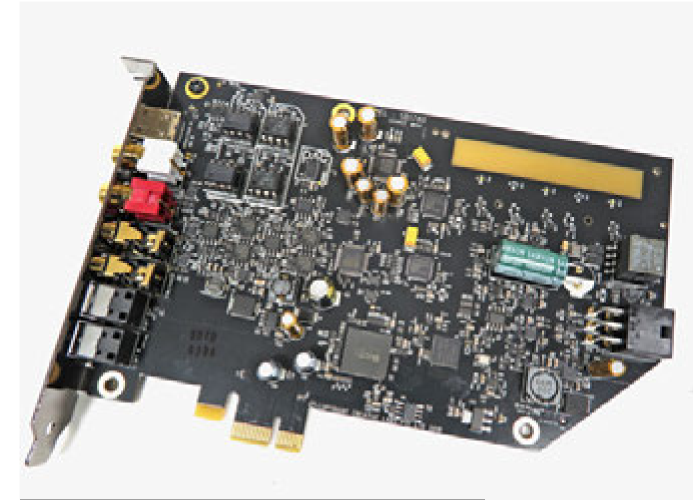
Wird der Sound Core 3D umgangen, indem der „Direkt-Modus" genutzt wird, liefert der Sound Blaster AE-9 eine maximale Bit- und Abtastrate von 32 Bit respektive 384 kHz, weit mehr, als es für gängiges Audiomaterial nötig wäre. Dazu wird über den Kopfhörerkanal ein maximaler Rauschabstand von beeindruckenden 129 dB angegeben. Zum besseren Verständnis: Eine Audio-CD liefert einen maximalen Rauschabstand (auch Signal-to-Noise-Ration oder SNR) von rund 96 dB. Die Einheit ist eine logarithmische Größe, +10 dB entspricht dabei einer Verdoppelung.

BEEINDRUCKENDE LEISTUNG

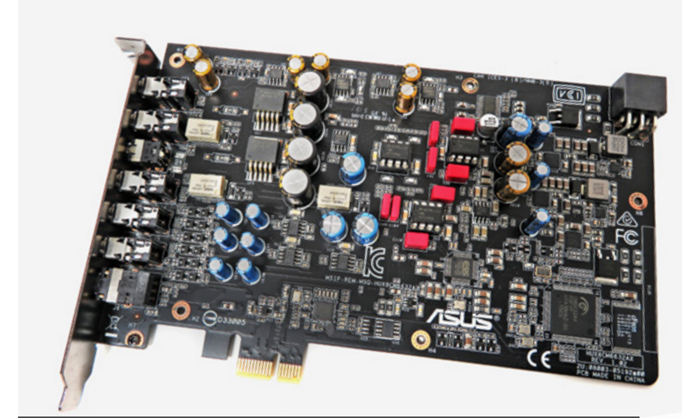
Vom DAC wird das Signal dann in den linken und rechten Kanal differenziert, um beste Qualität zu garantieren und Störgeräusche wie Stereoübersprechen zu minimieren, und in einen Tiefpassfilter mit WIMA-Folienkondensatoren eingespeist. Darauf folgt mit einer Strom- und Leistungserhöhung eine zweite Verstärkerstufe. Dann wird das Signal an die Endstufe eingeleitet, deren Gegentakt-Design dazu dient, die Leistung abermals zu steigern und dabei harmonische Verzerrungen zu minimieren. Die außerordentlich kräftige Verstärkung genügt, um selbst leistungshungrige High-End-Hi-Fi-Kopfhörer zu befeuern.

Wer jetzt glaubt, Creatives Sound Blaster AE-9 taugt nur zur weihevollen Klassik-Berieselung Hi-Fi-verwöhnter Audiophilen-Ohren, wird mit dem Zuschalten der DSP-Features des Sound Core 3D und nach dem Starten eines Spiels schnell bekehrt. Zwar sinkt im DSP-Modus die maximale Abtastrate auf 96 kHz, die Qualität ist aber über alle Zweifel erhaben. Der Audio-Prozessor bietet eine Fülle nützlicher Features. Dazu zählt der sehr gelungene und in seiner Stärke anpassbare virtuelle Surround-Sound oder der Scout-Modus, der dabei hilft, verräterische Geräusche von Gegnern aus dem detaillierten Klangbild herauszuschälen. Der sehr gute Equalizer, der genauestes Klangtuning erlaubt und euch die gewünschte Frequenzkurve sogar per Freihand einzeichnen lässt, sowie insgesamt 7 Roll-off-Filter für die Hochton-Abstimmung runden das Paket ab.

Für das Mikrofon stehen ebenfalls sehr nützliche Features in der Software-Oberfläche bereit, darunter eine Stimmverbesserung sowie eine Geräusch- und Echo-Unterdrückung. Des Weiteren könnt ihr eure Stimme durch den DSP modulieren lassen oder eine Abhörfunktion zuschalten. Sehr interessant ist außerdem der Mikro-Equalizer mit insgesamt elf wählbaren Profilen, die ihr beispielsweise den Bass oder die Höhen reduzieren lasst, was ein Rumpeln der Stimme respektive scharfe Zischlaute minimiert. Obendrein existieren einige Mikrofon-Profile, die Gesang verbessern. Das Mikrofon-Signal wird kräftig verstärkt und von einem Texas Instruments PCM4220 ADC gewandelt. Dabei kommt – aktuell beim Sound Blaster AE-9 exklusiv – Creatives neue Clean-Line-Technologie zum Einsatz, welche dazu dient, insbesondere durch Grafikkarten ausgelöstes Rauschen und Störimpulse sowie Probleme mit der Spannungsschiene zu minimieren. Der Mikrofonanschluss liefert eine sehr gute Leistung auch beim Anschluss von anspruchsvollen Geräten. Am besten klingt dabei natürlich ein gutes Kondensatormikrofon, das mittels eines symmetrischen XLR-Anschlusses und 48V Phantomspeisung befeuert wird.



Unter dem EMI-Shield verbirgt der AE-9 hochwertige Hardware, darunter der High-End-DAC ESS 9038 sowie wechselbare Op-Amps.



Asus' High-End-Soundkarte ist vollgepackt mit hochwertigen Audio-Komponenten, darunter ein ESS 9016 DAC, drei gesockelte Op-Amps und ein potenter Kopfhörerverstärker.



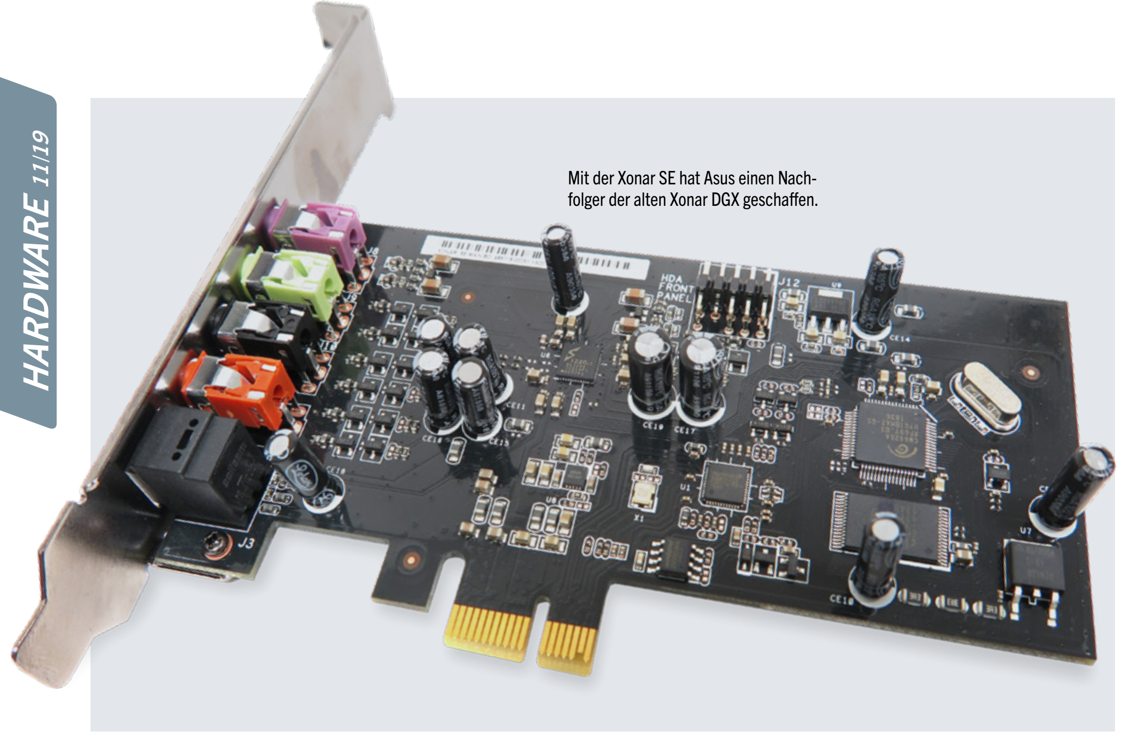
Die für die AE-9 und AE-7 zum Einsatz kommende Sound-Blaster-Command-Software bietet üppige Features und ist aufgeräumt und übersichtlich.

REFERENZ-SOUNDKARTE

Unterm Strich hinterlässt Creatives Sound Blaster AE-9 einen hervorragenden Eindruck: Die Audioqualität ist erhaben, das Feature-Paket dick und die Verstärkung brachial. Dabei kann der AE-9 aber auch ganz zärtlich und ist dank wählbarer Verstärkung und 1-Ohm-Ausgangsimpedanz auch für empfindliche In-Ear-Hörer geeignet. Bei unseren Messwerten erreichen wir zwar nicht die maximalen Angaben, wohl aber die mit Abstand besten Ergebnisse, die wir bislang bei einer Soundkarte gemessen haben. Somit stürmt der Sound Blaster AE-9 an die Spitze unseres Testfelds und hält die Konkurrenz auf komfortablem Abstand. Der Top-Award ist damit verdient, genau wie unsere Empfehlung – Letzere gilt indes nur ausdrücklich, wenn ihr bereits über sehr hochqualitative Audio-Komponenten wie Kopfhörer, Mikrofon oder Lautsprecher verfügt oder für die nähere Zukunft mit solch einer Investition plant. Ansonsten ist das Potenzial des Sound Blaster AE-9 weitestgehend verschenkt.

CREATIVE SOUND BLASTER AE-7: Der neue Oberklasse-Sound-Blaster für Spieler. Neben dem klar an Enthusiasten gerichteten Sound Blaster AE-9 bringt Creative mit dem Sound Blaster AE-7 auch eine neue Soundkarte für nicht ganz so hohe Ansprüche heraus. Im Grunde nimmt der AE-7 damit die Position der Anfang 2013 erschienen Oberklasse-Soundkarte ZxR ein. Tatsächlich nutzt der AE-7 gar das externe Kontroll-Modul des ZxR, an welchem ihr Kopfhörer und Mikrofon oder ein Headset anschließt sowie bequem die Lautstärke regeln könnt. Obendrein ist in dem Modul ein Mikrofon-Array verbaut.

Neben dem für eine hochklassige Creative-Soundklasse obligatorischen Sound Core 3D nutzt der AE-7 einen – auch im gehobenen Hi-Fi-Segment Anwendung findenden – Sabre 9018 DAC von ESS, auch hier liegt die maximale Bit- und Abtastrate bei 32 Bit/384 KHz im Direct-Mode. Wie bei der AE-9, AE-5 und G6 reduziert sich beim Zuschalten des Mehrkern-DSPs die maximale Abtastrate auf 96 kHz. Der angegebene maximale Rauschabstand liegt bei sehr ho-



Mit der Xonar SE hat Asus einen Nachfolger der alten Xonar DGX geschaffen.

hen 127 dB (Sound Blaster ZxR: 124 dB). Die Verstärkung übernehmen NE5532- und L4562-Operationsverstärker (nicht gesockelt), welche den linken und rechten Kanal jeweils getrennt verstärken. Hochwertige Kondensatoren, darunter vier knallrote WIMA-Folienkondensatoren, sorgen für eine stabile Spannungsversorgung. Anders als der AE-9, welcher eine zusätzliche 6-Pin-ATX-Stromversorgung für die Verstärkung benötigt, und der AE-5, der eine Molex-Verbindung für bunte RGB-Beleuchtung nutzt, kommt der AE-7 ohne zusätzliche Strippen aus und begnügt sich mit den maximal 75 Watt der PCI-E-Schnittstelle.

Obendrein habt ihr via der Software Sound Blaster Command Zugriff auf eine Fülle Features, die gegenüber dem AE-9 nur minimal und unwesentlich abgespeckt wurden. Es stehen nur drei statt sieben Roll-off-Filter zur Verfügung. Dies fällt eventuell auf den genutzten DAC zurück, der ESS Sabre 9038 des AE-9 unterstützt Custom-Roll-off-Filter. Zu den beim AE-7 enthaltenen, durchaus sehr nützlichen Features gehören wie beim großen Bruder der sehr gute Equalizer (auch für das Mikrofon gibt es elf EQ-Profile), der Scout-Modus, Smart Volume oder die Dialog+ Sprachverbesserung. Darüber hinaus sind der Crystalizer, der den Dynamikumfang von Audiomaterial verbessern soll, der sehr gute SBX-Surround-Sound mit 7.1 virtuellen Kanälen sowie die nützlichen Mikrofon- und Sprachverbesserungen mit an Bord.

Der klangliche Eindruck des Sound Blaster AE-7 ist ausgezeichnet und stellt auch anspruchsvolle Audio-Fans mehr als zufrieden. Der Klang ist klar, dynamisch und hochauflösend, anspruchsvolle Kopfhörer werden satt angetrieben. Wäre da nicht der nochmals deutlich feingeistigere Sound Blaster AE-9, der AE-7 würde das Testfeld der Einbau-Soundkarten komfortabel anführen. Nichtsdestotrotz werden auch beim Sound Blaster AE-7 qualitativ hochwertige Kopfhörer oder Lautsprecher vorausgesetzt, um die klanglichen Qualitäten der Soundkarte wirklich ausschöpfen zu können – allerdings reichen im Gegensatz zum AE-9 Schallwandler aus dem gehobenen (Hi-Fi-)Segment, exorbitant teure Audiophilen-Gerätschaften sind hier kein Muss.

Der Sound Blaster AE-7 ist damit eine Empfehlung für anspruchsvolle Audio-Fans und klangverliebte Spieler gleichermaßen, die nicht zwanghaft das letzte Quäntchen Feingeistigkeit und penibelste Akkuratesse von ihrer Soundhardware einfordern. Allerdings ist es von Vorteil, wenn ihr euren Ohren einen guten Kopfhörer spendiert, Beyerdynamic DT 770/990 (Pro), AKG K701/K712, Sennheiser HD 598, Philips Fidelio X1/X2 oder in etwa vergleichbare Hörer sollten es dann schon sein.

CREATIVE SOUND BLASTER X G6: Sehr gut klingende USB-Soundkarte, die reich an Features ist. Auch der dritte Platz in unserem Test geht an Creative. Allerdings nicht an den ebenfalls sehr gut klingenden AE-5, sondern an die USB-Soundkarte G6. Die Benotung und Platzierung des Sound Blaster X G6 – hier wieder mit dem Gaming-Fokus betonenden „X“ im Namen – zeugt von unserem Bestreben, den Komfort bei der Bedienung und die Praktikabilität von externen Geräten im Vergleich zu Einbau-Soundkarten hervorzuheben, ohne wiederum die Einbau-Soundkarten zu benachteiligen: Wir lassen einige bislang weitgehend ignorierte, für USB-Soundkarten aber sehr spezifische Eigenschaften in unsere Wertung mit einfließen.

Der G6 lässt sich beispielsweise auch an den Konsolen Xbox One, Playstation 4 oder Nintendos Switch oder ohne Treiberinstallation am PC verwenden, dann allerdings mit eingeschränktem Funktionsumfang. Die externe Natur, ein Speicher im Inneren des Gehäuses und die Kontrollen an der Seite des Gerätes lassen indes zu, dass ihr euren PC nutzt, um in der Software den von euch erwünschten Sound zu konfigurieren und dann als Profil im Speicher des G6 abzulegen. Dann könnt ihr den G6 an die Konsole oder an einem anderen PC ohne Software-Installation anschließen und mit einem Druck auf die SBX-Taste euer eingestelltes Klangprofil nutzen. So kann beispielsweise ein Mehrkanal-Signal etwa von der Xbox oder PS4 via Sound Blaster X G6 auf Kopfhörern wiedergegeben werden, wenn die Soundkarte auf korrekte Weise mit der Konsole verbunden wird. Dies ist ein potenziell sehr nützliches Feature, welches die praktische Natur der USB-Soundkarte G6 gegenüber Einbaukarten hervorhebt.

Im Gegensatz zum Sound Blaster AE-7 und AE-9 nutzt der G6 wie der AE-5 die Software Creative Connect 2. Diese wirkt gegenüber der nicht nur namentlich erhabenen Software Creative Command optisch verspielter, ist aber auch etwas unübersichtlicher. Prinzipiell sind aber alle Features, darunter SBX Surround, Crystalizer, Scout Mode etc., der größeren Karten enthalten und lassen sich mit etwas Eingewöhnung problemlos finden und nutzen. Außerdem könnt ihr in der Sound Blaster Connect 2 Software des G6 wie beim Sound Blaster X AE-5 die vielfarbige RGB-Beleuchtung euren Wünschen gemäß anpassen.

Der Sound Blaster X G6 ist aber nicht nur praktisch, sondern auch klanglich sehr gut. Auf der kleinen Platine und unter einem EMI-Shield verborgen, werkelt neben dem Sound-Core-3D-Signalprozessor ein Cirrus-Logic-CS43131-Digital-Analogwandler. Dieser DAC unterstützt eine Wiedergabe von bis zu 32 Bit/384 kHz und weist einen sehr hohen theoretischen Rauschabstand von 130 dB auf. Des Weiteren verfügt er über eine Kopfhörerverstärkung, die nochmals von einem diskreten Dual-Amp unterstützt wird. Die maximale Leistung ist hoch und eignet sich auch für anspruchsvolle Hörer, einzig extrem schwierig anzutreibende Hi-Fi-Headphones sind etwas fehl am Platze. Der Kopfhörerausgang hat eine sehr niedrige Ausgangsimpedanz von 1 Ohm und ist damit und dank der einstellbaren Verstärkung auch für empfindliche In-Ear-Kopfhörer wie (Dual-)Balanced-Amature-Driver geeignet.

Beim Hören von Musik im „Direkt Modus“ oder beim Spielen mit DSP-Features hinterlässt der Sound Blaster X G6 einen sehr guten Eindruck. Gegenüber den High-End-Einbau-Soundkarten fehlt ein Quäntchen Klarheit und Leistung, im Vergleich mit den Mittelklasse-Klangbrettern Sound Blaster X AE-5 und Asus Strix Soar schlägt sich der USB-befeuerte G6 aber sehr gut. Dazu bietet der externe Sound Blaster bis auf die Möglichkeit, ein analoges 5.1- oder 7.1-Surround-System anzuschließen, auch alle wichtigen Anschlüsse. Obendrein verfügt der G6 neben einem optischen Digitalausgang auch über einen Toslink-Eingang sowie einen integrierten Dolby-Encoder für Dolby Digital Live, womit keine der genannten Mittelklasse-Soundkarten aufwarten kann.

Das erfreulich gute Testergebnis des Sound Blaster X G6 kommt

mit einer Empfehlung unsererseits einher: Wenn ihr eine klangstarke, bequem zu nutzende Soundkarte mit vielen nützlichen Features wünscht, ist der Sound Blaster X G6 eine ausgezeichnete Wahl. Dank der externen Kontrollen sind Lautstärkeregler und Stummschaltung nur einen Dreh- und Knopfdruck entfernt, Kopfhörer oder Headset können direkt an der Front des Geräts angeschlossen werden und müssen nicht umständlich zum Anschluss der Einbau-Soundkarte gefädelt werden. Der auch ohne Treiber mögliche Betrieb und der Konsolen-Support machen aus dem G6 obendrein ein kleines technisches Multifunktionstalent, das wir mit unserem Technik-Award honorieren.

ASUS STRIX RAID DLX: Hochqualitativer Audio-Künstler der alten Schule. Die Strix Raid DLX ist das aktuelle High-End-Modell unter den Einbau-Soundkarten von Asus. Dabei erschien das Oberklasse-Klangbrett bereits 2015, hat also schon ein paar Jährchen auf dem Buckel. Auf der anderen Seite veralten Soundkarten ausgesprochen langsam und auch Mitbewerber Creative hat sich ganze sechs Jahre Zeit gelassen, dem 2013 erschienenen Sound Blaster ZxR mit dem AE-7 einen ebenbürtigen Nachfolger zur Seite zu stellen. Auf der Hardware-Seite ist Asus' Topmodell sehr üppig ausgestattet. Der Soundchip ist ein CM6632AX von C-Media, einem für die Soundkarte adaptierten USB-2.0-Audiochip samt integriertem 8051 Mikroprozessor. Als DAC kommte ein von ESS stammender Sabre 9016 zum Einsatz, den man ähnlich dem ESS Sabre 9018 des Sound Blaster AE-7 auch in gehobenen Hi-Fi-Gerätschaften findet. Die maximale Bit- und Abtastrate liegt bei 24 Bit/192 kHz, der theoretische Rauschabstand bei 124 dB. Anders als bei den Creative-Soundkarten, welche beim Nutzen der DSP-Features durch den Sound Core 3D auf eine maximale Abtastrate von 96 kHz beschränkt sind, können die Funktionen der Asus Strix Raid DLX bei voller Wiedergabequalität genutzt werden – in der Praxis ist dies aber eher unerheblich.

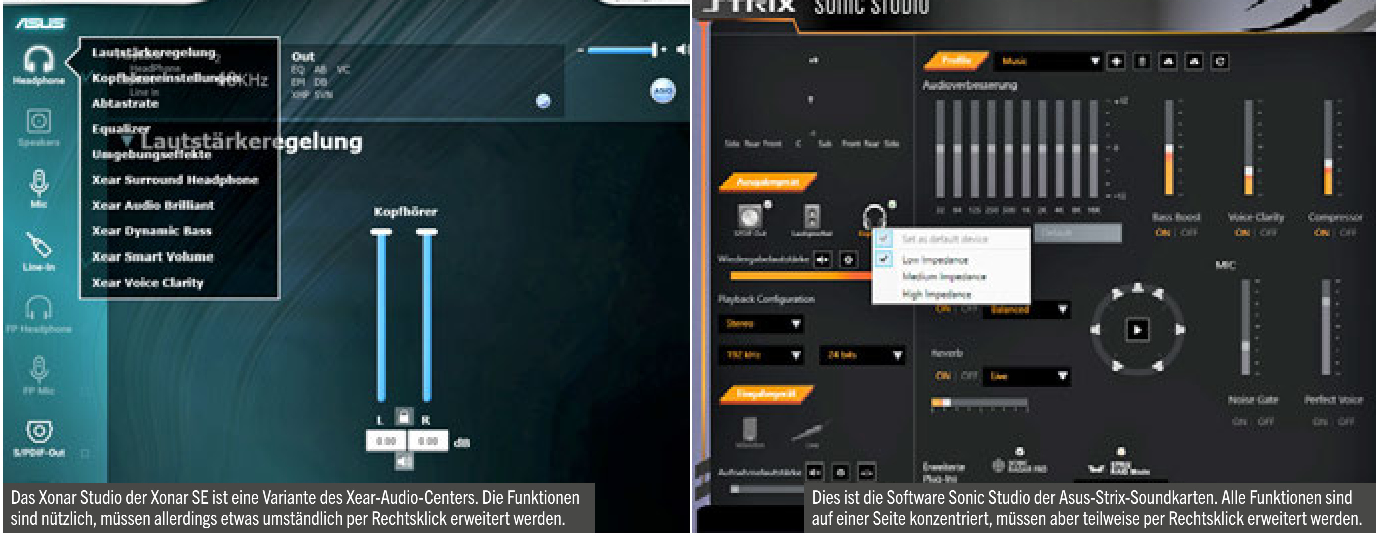
Für die Verstärkung sind neben drei gesockelten und wechselbaren LME 49720NA Op-Amps von Texas Instruments zwei LME49600-Kopfhörerverstärker derselben Firma auf der Platine verlötet, die den linken und rechten Kanal getrennt verstärken. Neben Nichikon-Gold- und blauen KT-Aluminium-Elektrolyt-Kondensatoren sorgen gleich acht knallrote WIMA-Folienkondensatoren für eine stabile Spannungsversorgung. Um eine solche stets zu gewährleisten, benötigt die Asus Strix Raid DLX obendrein einen 6-Pin-ATX-Stromanschluss für den Betrieb. Die Analog-Digital-Wandlung für Mikrofon oder Analog-Line-In übernimmt ein Cirrus Logic CS5381 ADC. Weitere, nicht gesockelte Operationsverstärker auf der Platine werden für die analogen Surround-Kanäle genutzt. Anders als bei den Creative-Soundkarten stehen hier analog wie digital bis zu 7.1 Kanäle zur Verfügung. Ihr könnt also auch ein analoges 7.1-System via in der Slotblende untergebrachte Klinkenanschlüsse nutzen oder ein Digitalsystem mittels 3,5-mm-Mini-Toslink verbinden. Eine Digital-Codierung via Dolby Digital Live oder DTS Connect unterstützt die Asus Strix Raid DLX allerdings nicht, kann also keinen mit diesen Standards kodierten Bitstream an eure Digital-Anlage liefern. Ein weiterer Stecker an der Rückseite der Soundkarte dient zur Verbindung mit der namensgebenden Raid-Tischbox, einer Kontrolleinheit, mit der ihr bequem die Lautstärke regeln oder stummschalten könnt. Ihr könnt außerdem mit der Software eine weitere Funktion auf die an der Tischbox untergebrachte Raid-Taste legen und das gewünschte Feature dann mit einem Druck auf den Schalter aktivieren. Anschließend lässt sich die Funktion mit dem Drehregler steuern. Leider ist man mit maximal zwei Optionen, die in eurer Auswahl zudem begrenzt sind, ob der recht gewaltigen Ausmaße der Tischbox etwas eingeschränkt. Es wäre durchaus möglich gewesen, neben dem einsamen Raid-Knöpfchen noch zusätzliche Schalter anzubringen. Praktisch ist die externe Kontrolleinheit trotzdem.



Die Sound-Blaster-Connect-Software wirkt deutlich verspielter und chaotischer als Sound Blaster Command, verfügt indes prinzipiell über die gleichen Features.

SEHR KLANGSTARK

Der Sound der Strix Raid DLX ist ausgesprochen sauber, detailliert



Das Xonar Studio der Xonar SE ist eine Variante des Xear-Audio-Centers. Die Funktionen sind nützlich, müssen allerdings etwas umständlich per Rechtsklick erweitert werden.

Dies ist die Software Sonic Studio der Asus-Strix-Soundkarten. Alle Funktionen sind auf einer Seite konzentriert, müssen aber teilweise per Rechtsklick erweitert werden.

Soundkarten

Auszug aus Testtabelle

Produkt	Sound Blaster AE-9	Sound Blaster AE-7
Hersteller	Creative	Creative
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. 340 Euro/befriedigend	ca. 225 Euro/befriedigend
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/2094534	www.pcgh.de/preis/2094469
Art	Interne Soundkarte	Interne Soundkarte
Kanäle	Bis 5.1 (7.1 virtuell)	Bis 5.1 (7.1 virtuell)
Soundchip, DAC/ADC	Sound Core 3D, ESS Sabre 9038 DAC (Kopfhörer, Front-Audio), ESS Sabre 9006 (Surround-Kanäle)/ Texas Instruments PCM4220 ADC	Sound Core 3D, ESS Sabre 9018 DAC
Abmessungen (L × H × B)	16,8 cm × 9,8 cm × 1,7 cm	13,8 cm x 9,8 cm x 1,7 cm
Ausstattung (20 %)	**1,78**	**2,59**
Anschlüsse Output	3,5 und 6,3 mm Klinke (Kopfhörer), Cinch Stereo analog, 5.1 Surround analog, Toslink	3,5 und 6,3 mm Klinke (Kopfhörer), 5.1 Surround analog, Toslink
Anschlüsse Input	Cinch Stereo analog, 3,5 mm Klinke (Mikrofon), XLR und TRS Balanced Mikrofon-Eingang mit 48V Phantomspeisung	3,5 und 6,3 mm Klinke (Mikro/Line-In)
Kopfhörerverstärker	Ja, „Xamp“ Bi-Amp mit 3 sequenziellen Verstärkern, 3 wählbare Verstärkungslevel; In-Ear-Modus mit 1 Ohm Ausgangsimpedanz	Ja, „Xamp“ Doppelverstärker, 3 wählbare Verstärkerstufen, In-Ear-tauglich dank 1 Ohm Ausgangsimpedanz
EMI-Shield	Ja, Teilabdeckung (groß)	Ja, Vollabdeckung
Wechselbare Op-Amps	Ja, 2 × JRC 2114D und 2 × NE5534AP	Nein
Bedienung extern/Bedienmodul	Ja, Kontrolle für Lautstärke, Stummschaltung, Ausgangswahl (Kopfhörer/Lautsprecher), SBX-Features, Phantomspeisung; bequeme und einfache Bedienung	Ja, Kontrolle für Lautstärke, bequeme und simple Bedienung
Zubehör/Adapter	Klinke-Cinch-Kabel (2m), Y-Adapter, Toslink-Kabel (	Kein Zubehör
Besonderheiten	LED-Beleuchtung (einfarbig)	LED-Beleuchtung (einfarbig)
Eigenschaften (20 %)	**1,53**	**1,54**
Software/Features	Sound Blaster Command mit u. a: Crystalizer, Bass-Boost, Smart Volume, Dialog+, Scout-Mode, 10-Band-Equalizer, 7 Roll-off-Filter, Mixer; Mikro: Mic-Boost, einstellbare Rauschunterdrückung, Smart Volume, Mic-Equalizer samt Profilen, Abhörfunktion, Voice-Morph	Sound Blaster Command mit u. a: Crystalizer, Bass-Boost, Smart Volume, Dialog+, Scout-Mode, 10-Band-Equalizer, 3 Roll-off-Filter, Mixer; Mikro: Mic-Boost, einstellbare Rauschunterdrückung, Smart Volume, Mic-Equalizer samt Profilen, Abhörfunktion, Voice-Morph
Virtueller Surround	Ja, SBX Surround mit 7.1 Kanälen	Ja, SBX Surround mit 7.1 Kanälen
Bedienung Software/Features	Übersichtliche Software, gute Bedienung	Übersichtliche Software, gute Bedienung
Dolby Digital Live/DTS Connect	Ja/ja	Ja/ja
Verarbeitung	Sehr gut	Sehr gut
Besonderheiten	Volle Funktion nur mit Modul; 6-Pin-ATX nötig	Keine Besonderheiten
Leistung (60 %)	**1,18**	**1,48**
Bit/Abtastrate	32 Bit/96 kHz; 32 Bit/384 kHz (Direct-Mode ohne DSP-Features)	32 Bit/96 kHz; 32 Bit/384 KHz (Direct-Mode ohne DSP-Features)
Rauschabstand max./gemessen	129/119,6 dB (A)	127/105,1 dB (A)
Frequenzverlauf 40 Hz–15 kHz	-0,08; +0,02 dB	-0,14; +0,02 dB
Messwerte Störgeräusche	Noise Level, dB (A): -119,1; THD, %: 0,00128; THD + Noise, dB (A): -101,1; IMD + Noise, %: 0,00241; Stereo Crosstalk, dB: -99,0; IMD at 10 kHz, %: 0,00236	Noise Level, dB (A): -104,2; THD, %: 0,00383; THD + Noise, dB (A): -94,1; IMD + Noise, %: 0,00531; Stereo Crosstalk, dB: -94,6; IMD at 10 kHz, %: 0,00421
Klangfarbe (ohne Wertung)	Sehr klarer, linearer Klang; im DSP-Mode leicht warm	Klarer, linearer Klang; im DSP-Mode leicht warm
Verstärkerleistung Kopfhörer	Ausgesprochen hohe Leistung	Sehr hohe Leistung
Gaming-Performance	Erstklassiger, dynamischer Sound; sehr guter Surround	Sehr detaillierter, voller Spiele-Sound, sehr guter Surround
Musik-Performance (Stereo)	Brillante Musikleistung	Ausgezeichnete Musikleistung
Mikrofon-Performance	Beste Mikrofon-Qualität via XLR; Ausgesprochen gute Stimmaufzeichnung; hohe Verstärkung möglich	Sehr gute Qualität; natürliche Sprachaufzeichnung, praktischer Mic-EQ
FAZIT	⊕ Erstklassige Audio-Qualität/viele Features ⊕ Ausgesprochen kräftige Verstärkung	⊕ Ausgezeichneter Sound/nützliche Features ⊕ Hohe Verstärkerleistung
	Wertung: **1,37**	Wertung: **1,72**

und dynamisch – das belegen auch unsere Messwerte. Bei diesen liefert sich das Asus-Klangbrett einen harten Schlagabtausch mit Creatives neuer Oberklasse-Soundkarte. Beim gemessenen Rauschabstand liegt die Raid DLX gar deutlich vorn. Der sehr gute Klang und die kraftvolle Verstärkung gefallen besonders beim Musikhören mit guten Kopfhörern, macht aber auch beim Spielen einen sehr guten Eindruck. Allerdings ist der virtuelle Surround nicht auf dem Level der Konkurrenz und fällt mit einem leicht metallisch wirkendem Klangbild relativ deutlich ab.

Die Software bietet dazu zwar einige nützliche Funktionen, darunter auch einen in Spielen einblendbaren „Scout-Radar“, der die Richtung von Sounds visualisiert, einen Bass-Boost oder einen Kompresser sowie Sprach- und Mikrofonverbesserungen, doch der Umfang und der Nutzen der Features bleiben gegenüber der Konkurrenz etwas zurück. Trotzdem ist Asus' Oberklasse-Soundkarte durchaus eine Überlegung wert, insbesondere wenn ihr gute Hi-Fi-Kopfhörer nutzen wollt.

CREATIVE SOUND BLASTER X AE-5: Creatives Einbau-Soundkarte für Spieler. Der Sound Blaster AE-5 ist die älteste Soundkarte der neuen AE-Reihe und erschien bereits 2017. Die Karte ist für Spieler mit Audio-Faible konzipiert, mit knapp 120 Euro ansprechend bepreist und mit hipper RGB-Beleuchtung ausgestattet. Wie der Sound Blaster G6 nutzt der AE-5 die Software Sound Blaster Connect 2 und kann auf die gleichen, weitgehend nützlichen Features zurückgreifen, gegenüber dem G6 oder den größeren Geschwistern wurde der Support für Dolby Digital Live respektive DTS Connect indes gestrichen.

Der Sound Core 3D hat bei der AE-5 abermals einen Auftritt, als DAC kommt ein ESS Sabre 9016K2M zum Einsatz. Wie bei den anderen Creative-Soundkarten liegen die maximale Bit- und Abtastrate im Direct-Mode bei 32 Bit/384 KHz, beim Zuschalten des DSPs stehen maximal 32 Bit/96 kHz zur Verfügung. Die potente Kopfhörerverstärkung erfolgt für jeden Kanal getrennt mittels (nicht gesockelten) L4562MA Dual-Operationsverstärkern und genügt auch für anspruchsvollere Headphones.

Der Sound Blaster X AE-5 ist trotz RGB-Beleuchtung und Ga-

ming-Ausrichtung mit knapp 120 Euro die „Vernunftskarte“ unter den aktuellen Sound-Blaster-Modellen. Sie bietet klaren, dynamischen Klang, üppige und für Spieler wie Musikfreunde gleichermaßen interessante Software-Features und kraftvolle Verstärkung. Wer keine High-End-Soundkarte braucht, kann hier bedenkenlos zuschlagen.

ASUS STRIX SOAR: Günstige Soundkarte mit starker Leistung. Auch Asus steuert unserem Test eine „Vernunftskarte“ bei. Die Strix Soar ist gegenüber der Strix Raid DLX zwar hardwareseitig recht deutlich abgespeckt, bietet aber trotzdem eine mehr als befriedigende Qualität und sämtliche Software-Features der teuereren Karte. Der Soundchip bleibt der gleiche, der DAC ist mit dem ESS Sabre 9006A jedoch eine Budget-Variante und als Kopfhörerverstärker ist ein einzelner TPA6120A verbaut, der allerdings mehr als genügend Leistung auch für anspruchsvollere Hörer liefert. Der Klang der Strix Soar ist klar, detailliert und sauber und braucht sich vor Creatives AE-5 nicht zu verstecken. Besonders attraktiv ist die Asus-Soundkarte indes wegen des günstigen Preises und erhält daher von uns den Preis-Leistungs-Award.

ASUS XONAR SE: Günstige Einbau-Soundkarte mit Onboard-Audio-Chip. Die Asus Xonar SE ist als Nachfolger der schon recht betagten Xonar DGX konzipiert. Offenbar besteht nach wie vor die Nachfrage nach einer günstigen, schlechtem Onboard-Audio tendenziell überlegenen Soundkarte. Dazu geht Asus mit der Xonar SE einen interessanten Weg: Als DAC/ADC wird ein Realtek ALC 1220 genutzt, hier allerdings in der Asus-Variante S1220A. Der eigentliche Soundchip ist ein von C-Media stammender CM6620A, dessen Fähigkeiten Asus nutzt, um die Xonar SE via der Xear-Audio-Software mit Funktionen wie Surround-Sound, einem Equalizer oder Mikrofonverbesserungen auszustatten. Über einen dedizierten Kopfhörerverstärker verfügt Asus’ Einsteiger-Soundkarte leider nicht. Der Klang der Karte ist durchaus gut und die Messwerte fallen teils deutlich besser aus als bei vergleichbaren Mainboards, allerdings nicht um Längen. Für unseren Spar-Tipp-Award reicht’s trotzdem. ❏

Soundkarten

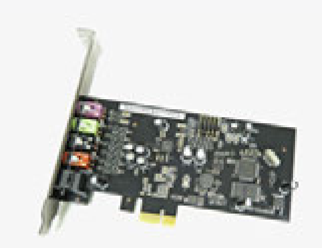
Auszug aus Testtabelle

11/2019 TOP-TECHNIK Creative Sound Blaster X G6 PC Games Hardware

Produkt	Sound Blaster X G6	Strix Raid DLX
Hersteller	Creative	Asus
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. 140 Euro/gut	ca. 170 Euro/gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1874295	www.pcgh.de/preis/1326584
Art	Externe Soundkarte (USB)	Interne Soundkarte
Kanäle	Bis 5.1 (7.1 virtuell)	Bis 7.1
Soundchip, DAC/ADC	Sound Core 3D, Cirrus Logic CS43131	C-Media CM6632AX, ESS Sabre 9016 DAC, CS5381 ADC
Abmessungen (L × H × B)	11,2 cm x 2,4 cm x 7 cm	17,7 cm x 10 cm x 1,7 cm
Ausstattung (20 %)	**1,68**	**2,36**
Anschlüsse Output	3,5 mm Klinke (Kopfhörer), 3,5 mm Klinke/Toslink Line-Out	3,5 mm Klinke (Kopfhörer), 7.1 Surround analog, 3,5 mm Mini-Toslink
Anschlüsse Input	3,5 mm Klinke (Mikrofon), 3,5 mm Klinke/Toslink Line-Out	3,5 mm Klinke (Mikro/Line-In)
Kopfhörerverstärker	Ja, „Xamp“ Doppelverstärker, In-Ear-tauglich dank 1 Ohm Ausgangsimpedanz	Ja, Bi-Amp-Doppelverstärker (3x TI LME49600), 3 wählbare Verstärkerstufen
EMI-Shield	Ja, Teilabdeckung (groß)	Ja, Teilabdeckung (groß)
Wechselbare Op-Amps	Nein	Ja, 3x TI LME49720
Bedienung extern/Bedienmodul	Ja, Kontrolle für (Mikrofon-)Lautstärke, (Mikrofon-)Stummschaltung, SBX-Profil, Verstärkung, Scout-Modus	Ja, Kontrolle für Lautstärke, Stummschaltung sowie eine weitere Funktion (Taste in Software belegbar)
Zubehör/Adapter	Mini-USB-Kabel, Mini-Toslink-Kabel	3,5-mm-Mini-Toslink-Adapter
Besonderheiten	LED-Beleuchtung (RGB, wählbar)	LED-Diode (einfarbig)
Eigenschaften (20 %)	**2,22**	**2,67**
Software/Features	Sound Blaster Connect 2 mit u. a.: Crystalizer, Bass-Boost, Smart Volume, Dialog+ Stimmverbesserung, Scout-Mode mit Radar (Mobile-App), 10-Band-Equalizer, 3 Roll-off-Filter, Mixer; Mikro: Rauschunterdrückung, Smart Volume, Voice-Morph; einstellbare LED-Beleuchtung	Sonic Studio mit u. a: Bass-Boost, Voice Clarity, Kompressor, 10-Band-Equalizer, einblendbarem Sonic Radar Pro. Reverb; Mikro: Noise Gate – einstellbare Rauschunterdrückung, Perfect Voice Stimmverbesserung
Virtueller Surround	Ja, SBX Surround mit 7.1 Kanälen	Ja, mit 7.1 Kanälen
Bedienung Software/Features	Praktische Bedienung, etwas überladene Software	Etwas überladen wirkende Software-Oberfläche
Dolby Digital Live/DTS Connect	Ja/nein	Nein/nein
Verarbeitung	Sehr gut	Sehr gut
Besonderheiten	Betrieb ohne Treiber und an Konsolen möglich	6-Pin-ATX-Stromversorgung nötig
Leistung (60 %)	**1,61**	**1,48**
Bit/Abtastrate	32 Bit/96 kHz; 32 Bit/384 kHz (Direct-Mode ohne DSP-Features)	24 Bit/192 kHz
Rauschabstand max./gemessen	130/108,7 dB (A)	124/113 dB (A)
Frequenzverlauf 40 Hz–15 kHz	-0,16; +0,03	-0,07; +0,01
Messwerte Störgeräusche	Noise Level, dB (A): -108,3; THD, %: 0,00431; THD + Noise, dB (A): -96,1; IMD + Noise, %: 0,00578; Stereo Crosstalk, dB: -94,1; IMD at 10 kHz, %: 0,00423	Noise Level, dB (A): -112,9; THD, %: 0,00134; THD + Noise, dB (A): -93,2; IMD + Noise, %: 0,00263; Stereo Crosstalk, dB: -94,3; IMD at 10 kHz, %: 0,00424
Klangfarbe (ohne Wertung)	Klar und linear, im DSP-Modus leicht warmer Sound	Sehr neutraler, klarer und linearer Klang
Verstärkerleistung Kopfhörer	Hohe Leistung	Sehr hohe Leistung
Gaming-Performance	Detailliert und hochauflösend, sehr guter Surround	Sehr detaillierter, dynamischer Sound; Surround etwas mäßig
Musik-Performance (Stereo)	Sehr gute Musikleistung	Ausgezeichnete Musikleistung
Mikrofon-Performance	Sehr gute Qualität, für sehr anspruchsvolle Mikros etwas wenig Leistung	Sehr gute Qualität, saubere und natürliche Sprachaufzeichnung; gute Leistung
FAZIT	⊕ Sehr guter Sound/praktische Bedienung ⊕ Kompatibel mit Xbox One, PS4 und Switch	⊕ Ausgezeichneter, klarer Klang ⊕ Fairer Preis für eine High-End-Soundkarte
	Wertung: **1,75**	Wertung: **1,91**

Soundkarten

Auszug aus Testtabelle

			
Produkt	**Sound Blaster AE-5**	**Strix Soar**	**Xonar SE**
Hersteller	Creative	Asus	Asus
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	ca. 115 Euro/gut	ca. 90 Euro/gut	ca. 40 Euro/gut
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1658641	www.pcgh.de/preis/1326584	www.pcgh.de/preis/1913751
Art	Interne Soundkarte	Interne Soundkarte	Interne Soundkarte
Kanäle	Bis 5.1 (7.1 virtuell)	Bis 7.1	Bis 5.1
Soundchip, DAC/ADC	Sound Core 3D, ESS Sabre 9016K2M DAC	C-Media CM6632AX, ESS Sabre 9006A DAC, CS5361-KZZ ADC	C-Media 6620A Soundchip, Realtech ALC S1220A (Asus Custom-Variante des ALC 1220)
Abmessungen (L × H × B)	13,8 cm x 9,8 cm x 1,7 cm	17,7 cm x 10 cm x 1,7 cm	13 cm x 6,2 cm x 1,7 cm
Ausstattung (20 %)	**2,53**	**2,68**	**3,33**
Anschlüsse Output	3,5 mm Klinke (Kopfhörer), 5.1 Surround analog, Toslink	3,5 mm Klinke (Kopfhörer), 7.1 Surround analog, 3,5 mm Mini-Toslink	3,5 mm Klinke (Kopfhörer), 5.1 Surround analog, Toslink
Anschlüsse Input	3,5 mm Klinke (Mikro/Line-In)	3,5 mm Klinke (Mikro/Line-In)	3,5 mm Klinke (Mikro/Line-In)
Kopfhörerverstärker	Ja, Xamp-Doppelverstärker, 3 wählbare Verstärkerstufen, In-Ear-tauglich dank 1 Ohm Ausgangsimpedanz	Ja, TI TPA6120A2	Nein
EMI-Shield	Ja, Vollabdeckung	Ja, Teilabdeckung (groß)	Nein
Wechselbare Op-Amps	Nein	Ja, 1x TI LME49720NA	Nein
Bedienung extern/Bedienmodul	Nein	Nein	Nein
Zubehör/Adapter	LED-Streifen (30 cm, 10 LEDs), LED-Adapaterkabel	3,5-mm-Mini-Toslink-Adapter	Mini-Slotblende
Besonderheiten	LED-Beleuchtung (RGB, wählbar)	LED-Diode (einfarbig)	Keine Besonderheiten
Eigenschaften (20 %)	**2,25**	**2,67**	**2,71**
Software/Features	Sound Blaster Connect 2 mit u. a: Crystalizer, Bass-Boost, Smart Volume, Dialog+ Stimmverbesserung, Scout-Mode mit Radar (Mobile-App), 10-Band-Equalizer, 3 Roll-off-Filter, Mixer; Mikro: Rauschunterdrückung, Smart Volume, Voice-Morph; einstellbare RGB-Beleuchtung	Sonic Studio mit u. a: Bass-Boost, Voice Clarity, Kompressor, 10-Band-Equalizer, einblendbarem Sonic Radar Pro. Reverb; Mikro: Noise Gate – einstellbare Rauschunterdrückung, Perfect Voice Stimmverbesserung	Xonar Studio (Xear Software) mit u. a: Bass-Boost, Voice Clarity, 10-Band-Equalizer, Xear Audio Brilliant, Smart Volume; Mikro: Xear Sing Fx, Magic Voice, Microphone Boost
Virtueller Surround	Ja, SBX Surround mit 7.1 Kanälen	Ja, mit 7.1 Kanälen	Ja, Xear Surround mit 5.1 Kanälen
Bedienung Software/Features	Etwas unübersichtliche Software-Oberfläche	Etwas chaotisch wirkende Software-Oberfläche	Übersichtliche, aber etwas umständliche Software
Dolby Digital Live/DTS Connect	Nein/nein	Nein/nein	Nein/nein
Verarbeitung	Sehr gut	Sehr gut	Gut
Besonderheiten	Für RGB-Beleuchtung Molex-Stecker nötig	6-Pin-ATX-Stromversorgung nötig	Keine Besonderheiten
Leistung (60 %)	**1,73**	**1,89**	**2,28**
Bit/Abtastrate	32 Bit/96 KHz; 32 Bit/384 KHz (Direct-Mode ohne DSP-Features)	24 Bit/192 KHz	24 Bit/192 KHz
Rauschabstand max./gemessen	122/101,3 dB (A)	116/101,1 dB (A)	116/102,9 dB (A)
Frequenzverlauf 40 Hz–15 KHz	-0,18; +0,04 dB	-0,18; +0,03	-0,31; +0,06
Messwerte Störgeräusche	Noise Level, dB (A): -101,1; THD, %: 0,00427; THD + Noise, dB (A): -89,6; IMD + Noise, %: 0,00641; Stereo Crosstalk, dB: -90,6; IMD at 10 kHz, %: 0,00612	Noise Level, dB (A): -101,3; THD, %: 0,00345; THD + Noise, dB (A): -91,6; IMD + Noise, %: 0,00493; Stereo Crosstalk, dB: -91,8; IMD at 10 kHz, %: 0,00484	Noise Level, dB (A): -101,3; THD, %: 0,00337; THD + Noise, dB (A): -88,5; IMD + Noise, %: 0,00451; Stereo Crosstalk, dB: -85,1; IMD at 10 kHz, %: 0,00510
Klangfarbe (ohne Wertung)	Neutraler, im DSP-Mode leicht warmer Klang	Neutraler und sauberer Klang	Neutraler, sauberer Klang
Verstärkerleistung Kopfhörer	Sehr hohe Leistung	Hohe Leistung	Etwas mäßige Leistung
Gaming-Performance	Sehr detaillierter, voller Spiele-Sound, sehr guter Surround	Sehr guter Spiele-Sound, Surround etwas enttäuschend	Gute Spieleignung, Surround etwas hallig/unnatürlich
Musik-Performance (Stereo)	Sehr gute Musikperformance	Sehr gute Musikleistung	Gute Musikleistung
Mikrofon-Performance	Sehr gute Qualität, für sehr anspruchsvolle Mikros etwas wenig Leistung	Gute Qualität und natürliche Stimmaufzeichnung, nur begrenzte Verstärkung	Gute Stimmaufzeichnung, Verstärkung für anspruchsvollere Mikros etwas knapp
FAZIT	⊕ Sehr guter Klang und viele Features ⊖ Molex-Stecker für Beleuchtung nötig	⊕ Sehr guter, kräftiger Klang fürs Geld ⊖ Surround-Sound etwas schwach	⊕ Günstig und gut ⊖ Nur bei schlechtem Onboard-Audio sinnvoll
	Wertung: **2,02**	Wertung: **2,23**	Wertung: **2,60**

REICHT NICHT AUCH EINE MINI-USB-SOUNDKARTE?

Zum Abschluss unseres umfangreichen Soundkarten-Tests wollen wir noch einen kleinen Blick auf eine Unterkategorie der Klangerzeuger werfen: Mini-USB-Soundkarten, die zumeist kaum größer als ein Daumenglied ausfallen, können unter bestimmten Umständen sehr nützlich sein. Ihr könnt eine günstige Mini-USB-Soundkarte beispielsweise bei unsauber klingendem Mainboard-Audio und statt des oft sehr mäßigen Laptop-Klanges einsetzen oder Features ergänzen, die euch bei eurer regulären Audio-Lösung fehlen. Die hier getesteten Mini-Soundkarten gehen zwei recht unterschiedliche Wege, können auf ihre Art aber beide überzeugen – auch wenn natürlich nicht die Leistung und Klangqualität einer guten (aber auch teureren) regulären Soundkare erreicht wird.



Der wirklich sehr kompakte Gaming DAC Pro S von Sharkoon ist ein kleines Klangwunder. Obendrein ist in dem Alu-Gehäuse ein recht potenter Kopfhörerverstärker verbaut.

SHARKOON GAMING DAC PRO S: USB-Winzling mit erstaunlich gutem Stereo-Sound. Der Hersteller Sharkoon hat uns schon öfter mit guten und günstigen Produkten überzeugt. So auch mit dem kaum 30 Euro kostenden Gaming DAC Pro S. Die wirklich winzige USB-Soundkarte sitzt in einem schicken Gehäuse aus hochwertig anmutendem Aluminium. Einziger Anschluss – neben USB 2.0 – ist ein vierpoliger 3,5-mm-Klinkenstecker (TRRS) an der Front. An der Seite des Gehäuses sind drei kleine LEDs angebracht, die Aufschluss über die Abtastrate geben. Die liegt bei 96 kHz, die Bit-Tiefe bei maximal 24 Bit. Als DAC dient ein BES3100 von Bestech, eine Budget-Lösung, die auch in vielen günstigen Hi-Fi-DACs zum Einsatz kommt. Dazu verbaut Sharkoon – und das ist eine Besonderheit – den recht potenten Kopfhörerverstärker MAX97220A von Maxim Integrated, der ebenfalls häufig in günstigen Hi-Fi-Geräten Verwendung findet. Neben dem guten Klang des DACs ist der Kopfhörerverstärker ein dickes Plus: Headsets oder Einsteigerkopfhörer werden vollkommen problemlos satt und kräftig angetrieben, ja selbst für relativ anspruchsvolle Hörer liefert die winzige USB-Soundkarte ordentlich Dampf. Ein dickes Lob dafür, Klang und Leistung sind durchaus beachtlich und lassen die Gaming DAC Pro S deutlich größer klingen, als die schlanken Ausmaße vermuten ließen.

Ihr müsst jedoch auf Features gleich welcher Art verzichten. Sharkoons Gaming DAC Pro S kommt ohne Lautstärkeregler, ohne Surround-Sound und ohne Treibersoftware aus. Aber das kann ja auch ein Positivpunkt sein. So ist der DAC nach dem Einstecken am PC sofort einsatzbereit. Darüber hinaus kann Sharkoons Winzling auch an der Playstation 4 genutzt werden.



Creatives Sound Blaster X G1 bietet viele nützliche Features, darunter einen guten virtuellen 7.1-Surround-Sound. Dafür steht die Klangqualität ein wenig zurück.

CREATIVE SOUND BLASTER X G1: Dickes Feature-Paket, aber etwas schwacher Klang. Creatives Mini-USB-Soundkarte bietet neben USB ebenfalls nur einen Vierpol-TRRS-Klinken-Stecker zum Anschließen von Kopfhörern oder einem Headset. Das Plastikgehäuse des G1 wirkt trotz LED-beleuchtetem X-Logo allerdings weniger hochwertig als Sharkoons schickes Alu-Gehäuse und auch beim Klang steht der Sound Blaster zurück. Im Inneren werkelt mit maximal 24 Bit/96 kHz ein CM6533-Soundchip von C-Media, der sowohl Klangwandlung als auch Verstärkung übernimmt. Letztere ist trotz Creatives Angabe von „bis zu 300 Ohm“ eher schwach und nichts für allzu anspruchsvolle Hörer. Die Stärke des G1 liegt nicht direkt bei Verstärkung oder Klangqualität, sondern im dicken Feature-Paket. Mit Creatives Mini-USB-Soundkarte stehen euch viele Funktionen der regulären Sound-Blaster-Soundkarten zur Verfügung, darunter der gelungene virtuelle Surround, der Crystalizer oder Stimm- und Mikrofonverbesserungen wie Dialog+ sowie der Scout-Mode. Für das dicke Feature-Paket und den noch guten Klang wirkt der Preis von rund 35 Euro fair. ❑

Gaming DAC Pro S

Fazit: Sharkoons Gaming DAC Pro S ist eine beachtlich gut und potent klingende Mini-USB-Soundkarte, die wir auch Audio-Puristen mit gehobenem Anspruch ans Herz legen können. Besonders positiv ist der verbaute Kopfhörerverstärker zu werten, der selbst etwas anspruchsvollere Hi-Fi-Kopförer noch gut befeuern kann – und der Preis dafür ist top!

Hersteller: **Sharkoon**
Web: **https://de.sharkoon.com/**
Preis: **Ca. € 30,-** | Preis-Leistung: **Sehr gut**

⊕ Guter, klarer Klang/Betrieb ohne Treiber möglich	Ausstattung	3,06
⊕ Kopfhörerverstärker mit guter Leistung	Eigenschaften	3,42
⊖ Keine Features/Software	Leistung	2,56
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/2100107	
WERTUNG	**2,83**	

Sound Blaster X G1

Fazit: Der Sound Blaster X G1 klingt ordentlich, liefert für gängige Headsets und Einsteiger-Kopfhörer genügend Leistung und kann zur Not ohne zusätzliche Treiberinstallation genutzt werden – die eigentliche Stärke ist indes das recht üppige Feature-Angebot der Sound Blaster Acustic Engine Pro Software samt gelungenem, virtuellen 7.1-Surround-Sound.

Hersteller: **Creative**
Web: **https://de.creative.com/**
Preis: **Ca. € 35,-** | Preis-Leistung: **Gut**

⊕ Guter Klang, zumeist deutlich besser als Onboard-Audio	Ausstattung	3,50
⊕ Nützliche Software-Features/guter virtueller Surround	Eigenschaften	2,29
⊖ Etwas schwache Verstärkung	Leistung	2,88
PCGH-Preisvergleich	www.pcgh.de/preis/1466913	
WERTUNG	**2,88**	

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

Doom Eternal



Verschoben auf das nächste Jahr, aber zu den Highlights des ersten Quartals erwarten wir vor Jahresende noch ein paar News.

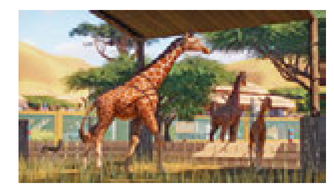
❑ Test

Red Dead Redemption 2 | Endlich genießen auch PC-Spieler Rockstars Westernepos.



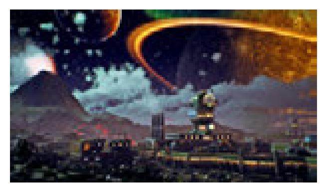
❑ Test

Planet Zoo | Für unser Review gehen wir unter die Tierparkgründer. Hoffentlich lohnt sich's.



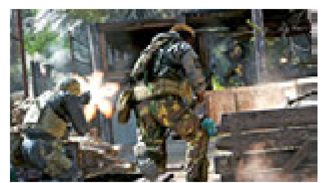
❑ Test

The Outer Worlds | Obisidians Sci-Fi-RPG verfehlte diese Ausgabe knapp. Wird nachgeholt.



❑ Test

Call of Duty: Modern Warfare | Auch das Reboot der Reihe nehmen wir genau unter die Lupe.



PC Games 12/19 erscheint am 27. November!

Vorab-Infos ab 23. November auf www.pcgames.de!

VOLLVERSIONEN IN DER KOMMENDEN PC GAMES!

HOLY POTATOES!



Ganze vier Teile umfasst unsere Sammlung zur witzigen Kartoffel-Sim: Mal managt ihr ein Raumschiff, mal eine Werkstatt, mal ein Kochstudio. Lustig ist es immer.

*Alle Themen ohne Gewähr



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Maik Koch, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak
Mitarbeiter dieser Ausgabe Susanne Braun, Marius Heise, Marko Kilian, David Ney, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Karsten Scholz, Sönke Siemens
Redaktion Hardware Frank Stöwer, Philipp Reuther
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Karline Folkendt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Ubisoft

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
Produktion Martin Closmann (Ltg.)
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak

Digital Director Simon Fistrich
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel, Jennifer Brechtelsbauer
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 32 vom 01.01.2019.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Walstead Central Europe, Poland; ul. Obr. Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA GROUP

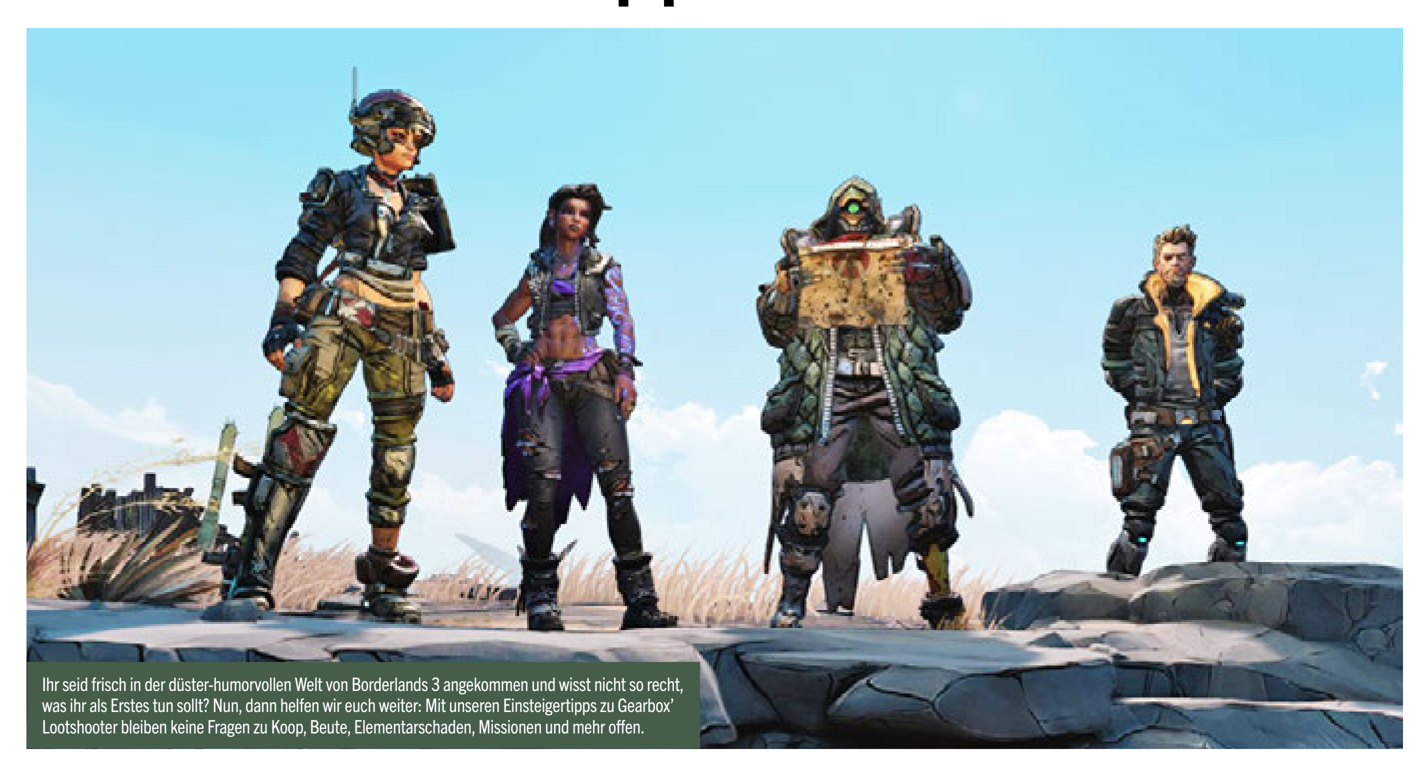
Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM, COSMOPOLITAN, ESQUIRE, HARPER'S BAZAAR, JOY, KOZACZEK, PAPILOT, PLAYBOY, ZEBERKA

Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

TIPPS & TRICKS Seite 116

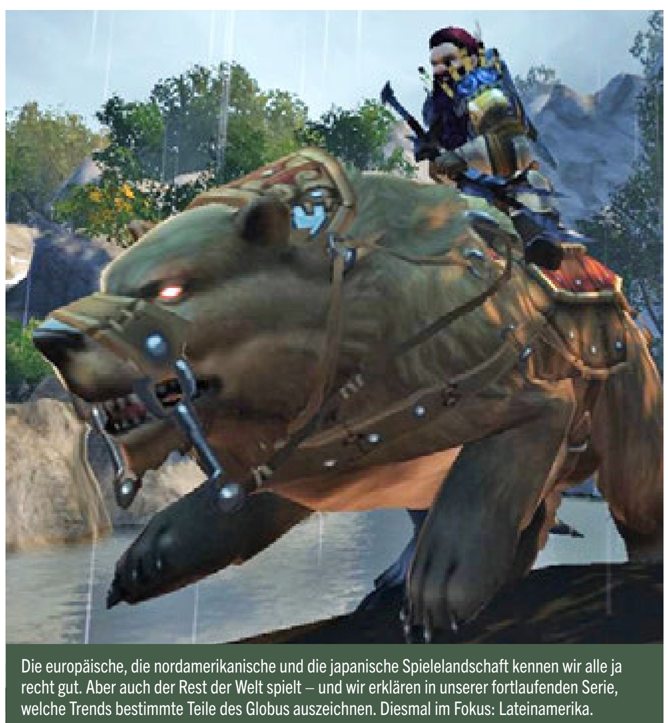
Borderlands 3: **Tipps**



Ihr seid frisch in der düster-humorvollen Welt von Borderlands 3 angekommen und wisst nicht so recht, was ihr als Erstes tun sollt? Nun, dann helfen wir euch weiter: Mit unseren Einsteigertipps zu Gearbox' Lootshooter bleiben keine Fragen zu Koop, Beute, Elementarschaden, Missionen und mehr offen.

REPORTAGE Seite 120

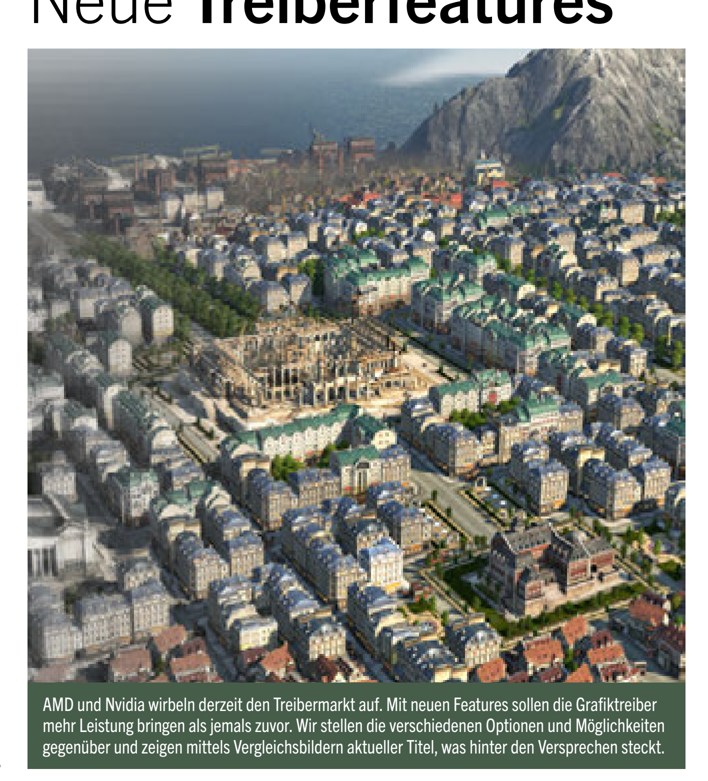
Spiele **in Lateinamerika**



Die europäische, die nordamerikanische und die japanische Spielelandschaft kennen wir alle ja recht gut. Aber auch der Rest der Welt spielt – und wir erklären in unserer fortlaufenden Serie, welche Trends bestimmte Teile des Globus auszeichnen. Diesmal im Fokus: Lateinamerika.

HARDWARE-TEST Seite 126

Neue **Treiberfeatures**



AMD und Nvidia wirbeln derzeit den Treibermarkt auf. Mit neuen Features sollen die Grafiktreiber mehr Leistung bringen als jemals zuvor. Wir stellen die verschiedenen Optionen und Möglichkeiten gegenüber und zeigen mittels Vergleichsbildern aktueller Titel, was hinter den Versprechen steckt.

Borderlands 3: **Tipps**

Egal ob Koop mit Freunden oder allein, mit unseren Tipps für den Loot-Shooter startet ihr perfekt vorbereitet ins Abenteuer.

Von: Maik Koch & Matti Sandqvist

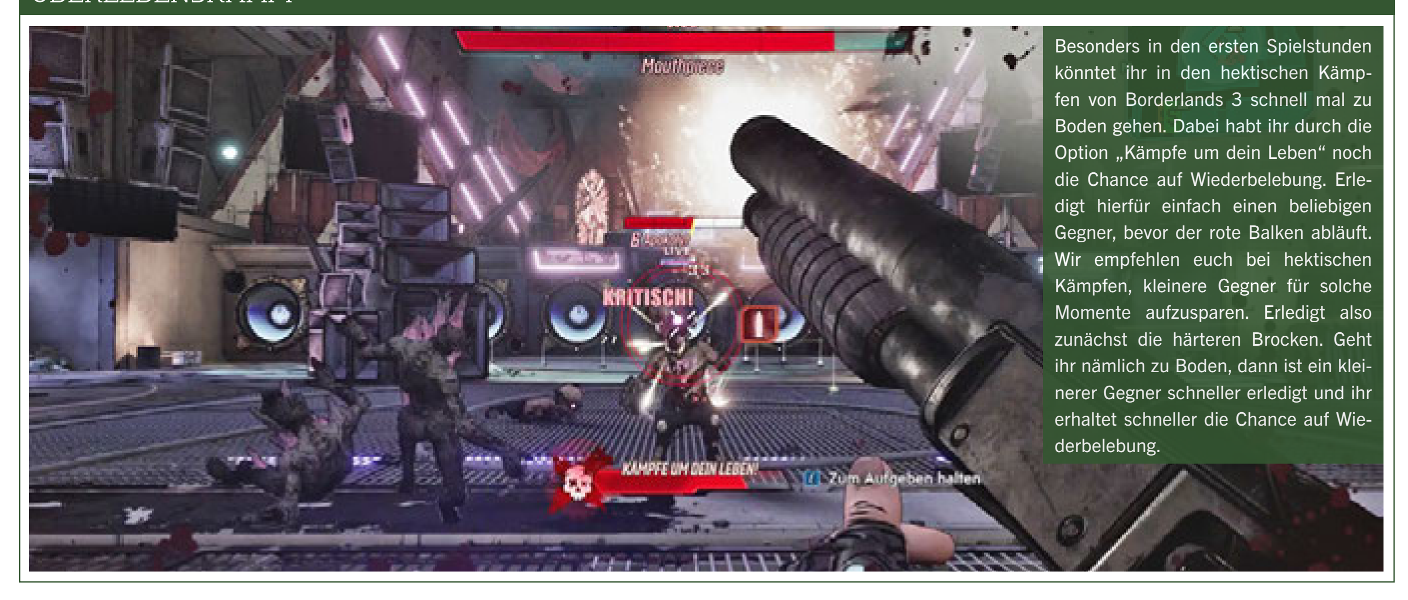
Die lange Wartezeit auf den dritten Teil hat sich auf jeden Fall gelohnt, Borderlands 3 gehört zu den besten Spielen des Jahres! Damit ihr die beinharte Karriere eines Kammerjägers optimal beginnen könnt, haben wir auf den folgenden vier Seiten die wichtigsten Tipps zusammengetragen. Eine der größten Neuerungen in Teil 3 sind die vielfältigen aktiven Fähigkeiten der vier Helden des Loot-Shooters. Während die Vorgänger da eher limitiert waren, bietet der dritte Ableger der Serie eine Vielfalt an Skill-Möglichkeiten für die Charaktere und zugleich zahlreiche Optionen für unterschiedliche Spielweisen. Außerdem nutzt ihr ein paar neue Gameplay-Elemente wie das Sliding während eines Sprints oder das Hochziehen an Vorsprüngen. Alles in allem bietet der neue Gearbox-Shooter das gewohnt gute und zugleich eingängige Run&Gun-Gefühl, wodurch ihr euch darauf konzentrieren könnt, euren Helden zu verbessern. Die Einsteigertipps hier helfen euch beim Spielstart des Action-Abenteuers. ❑

ALLEIN ODER IM KOOP MIT FREUNDEN?

Startet ihr Solo oder im kooperativen Mehrspieler-Modus mit Freunden ins Abenteuer? Beides ist in Borderlands 3 kein Problem. Solltet ihr lieber allein spielen, so ermöglichen euch die Charaktere Fl4k oder Moze einen leichten Einstieg. Beide Helden lassen sich als Tanks skillen. Egal ob Rakks im Angriff oder die Spiderant, mit Fl4ks tierischen Begleitern teilt ihr ordentlich aus. Moze lässt euch in einen Mech steigen, der mit Granatwerfern, Raketen oder Gatling jede Menge Schaden austeilt. Zane und Amara nutzt ihr bestenfalls im kooperativen Mehrspieler-Modus oder als Herausforderung im Singleplayer. Für den Modus im Koop wählt ihr noch aus, ob ihr euch die Beute teilt oder jeder Spieler seinen eigenen Loot einheimst.



ÜBERLEBENSKAMPF



Besonders in den ersten Spielstunden könntet ihr in den hektischen Kämpfen von Borderlands 3 schnell mal zu Boden gehen. Dabei habt ihr durch die Option „Kämpfe um dein Leben" noch die Chance auf Wiederbelebung. Erledigt hierfür einfach einen beliebigen Gegner, bevor der rote Balken abläuft. Wir empfehlen euch bei hektischen Kämpfen, kleinere Gegner für solche Momente aufzusparen. Erledigt also zunächst die härteren Brocken. Geht ihr nämlich zu Boden, dann ist ein kleinerer Gegner schneller erledigt und ihr erhaltet schneller die Chance auf Wiederbelebung.

SORTIERT EURE BEUTE



Die Fülle an Loot in Borderlands 3 kann besonders in den ersten Spielstunden erschlagen. Ordnet daher euer Inventar und später auch euer Lager nach Müll oder Favoriten. Dies verhindert zum Einen den versehentlichen Verkauf guter Waffen oder Schilde und sortiert gleichzeitig nicht mehr nützliche Beute aus. Mit fortlaufender Spielzeit erhaltet ihr ein Gefühl für ein abwechslungsreiches Waffenarsenal. Besonders zu Beginn raten wir davon ab, zwei Waffen mit gleicher Munitionsart zu verwenden. Bei vielen Gefechten seid ihr schnell leergeschossen. Nutzen zwei Waffen die gleiche Munition, so grabt ihr euch selbst das Wasser ab.

WIE GUT IST DER LOOT?



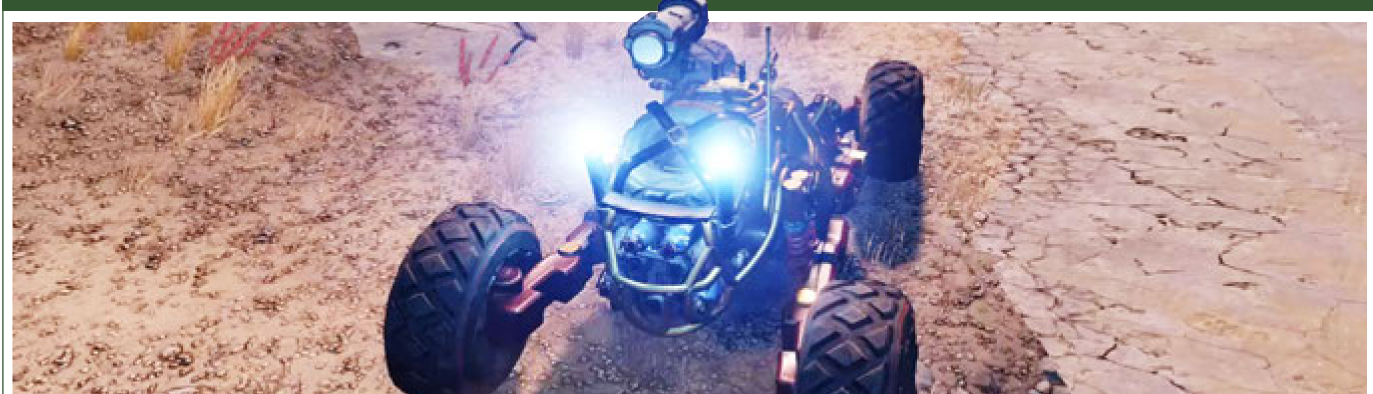
Egal ob Waffen, Schilde oder Klassen-Modifikationen, Borderlands 3 unterscheidet fünf Stufen der Beute. Die sind in den Farben Weiß (häufig), Grün (ungewöhnlich), Blau (selten), Lila (episch) sowie Orange (legendär) aufgeteilt. Ihr erkennt also auch inmitten von actionreichen Feuergefechten, welchen Seltenheitsrang der Loot bietet. Generell gilt auch im dritten Teil: Je seltener die Beute ist, desto nützlichere Zusatzfähigkeiten bieten Waffen, Schilde oder Klassen-Mods. Besonders die vielfältigen Waffen bieten euch mehr Schaden oder auch Elementarschaden, den ihr auf die Gegner abstimmt.

ELEMENTARSCHADEN DER WAFFEN OPTIMAL EINSETZEN

In Borderlands 3 nutzt ihr auch Elementarschaden. Dabei habt ihr die Wahl zwischen den fünf unterschiedlichen Typen: Brand, Schock, Korrosion, Kryo und Strahlung. Ihr achtet bei den ersten drei Elementararten auf die Gesundheitsanzeige der Gegner. Bei roter Energieleiste nutzt ihr effektiv Brandschaden, während ihr bei blauen Energieleisten (Schilde der Gegner) Waffen mit Schockschaden nutzt, um die Schilde schnell zu zerstören. Korrosion nutzt ihr bei Gegnern mit gelben Energieleisten (Panzerung). Mit Kryo-Effekten friert ihr Gegner kurzzeitig ein. Strahlung lässt einen Gegner über Zeit Schaden erleiden. Geht ein verstrahlter Gegner drauf, so explodiert er und vergiftet auch Gegner in seiner Umgebung. Nutzt diesen Effekt also bei größeren Gegnergruppen. Achtung: Einige Gegner nutzen auch Unterstützung durch Roboter. Die verleihen dem Gegner beispielsweise Schilde. Schaltet die Unterstützer aus und der eigentliche Gegner ist schnell Geschichte.



FAHRZEUGE RICHTIG NUTZEN



Für größere Distanzen nutzt ihr in Borderlands 3 auch Fahrzeuge. Ihr spielt zu Beginn auf Pandora und rettet Vaughn. Danach sollt ihr Ellie einen Besuch abstatten. Die Dame trägt euch auf, ein Fahrzeug zu beschaffen. Das bringt ihr sicher zu ihrer Catch-A-Ride-Station, um fortan Vehikel zu verwenden. Solltet ihr in der Action euer Gefährt verlieren, so dürft ihr an einer Station mit der Dreiecktaste eure Karre zurückholen. Dabei handelt es sich nicht um die Fahrzeug-Respawn-Taste. Schnappt euch unterschiedliche Fahrzeuge und bringt sie zu einer Catch-a-Ride-Station, um die Blueprints der Teile hinzuzufügen. Alternativ zerlegt ihr auch Fahrzeuge für Bauteile. Euch stehen jede Menge Waffen und Mods für die fahrbaren Untersätze zur Verfügung. Achtet im Spiel auf seltene Fahrzeuge! Sie werden lila hervorgehoben. Schnappt sie euch und bringt sie zur Catch-a-Ride-Station!

SCHNELLREISE, SCHLITTERN, KLETTERN



Neben bekannten Gameplay-Mechaniken führt Gearbox auch neue Features ein. In Teil 3 dürft ihr nun während eines Sprints per Tastendruck einen Slide ausführen. Damit rutscht ihr auf Gegner zu oder unter sich schließenden Türen hindurch. Sprintet ihr auf Container zu, so springt ihr beispielsweise im richtigen Moment an die Oberkante. Euer Held klettert dann selbstständig Kanten und Vorsprünge hinauf. Auch die Schnellreisefunktion wurde in Borderlands 3 verbessert. Die nutzt ihr nun von überall. Ruft einfach die Map der Spielwelt auf und wählt bereits entdeckte Schnellreisestationen oder euer Fahrzeug an. Per Tastendruck reist ihr nun von überall direkt an diese Orte.

DIE RICHTIGEN SKILLS ZUM START



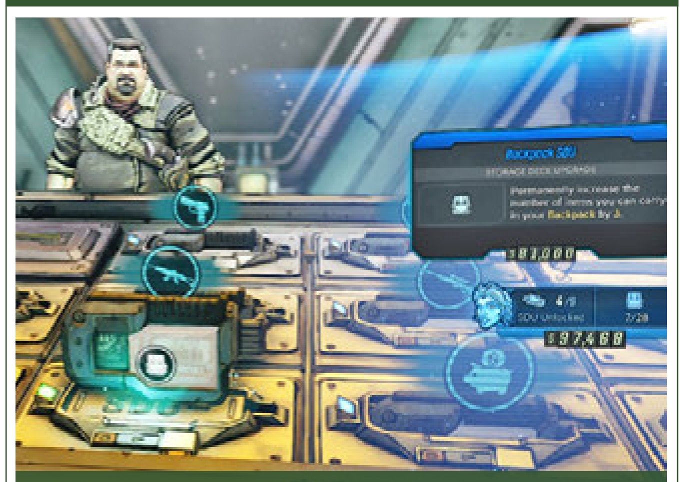
In den ersten Spielstunden seid ihr noch relativ schutzlos. Konzentriert euch also auf Skills, die die Gesundheitsregeneration erhöhen oder eure Schilde stärken. Jede der vier unterschiedlichen Klassen des Loot-Shooters bietet solche Skills. Solltet ihr das Gefühl haben, eure Skillpunkte falsch investiert zu haben, so dürft ihr später an Respec-Stationen eure Punkte neu verteilen. Für einen schnellen Levelaufstieg nutzt ihr auch die Herausforderungen. Im Spielmenü erhaltet ihr eine Übersicht dazu. So holt ihr euch besonders am Anfang für neue Skillpunkte schnell ein paar Bonus-XP.

NEBENMISSIONEN ANNEHMEN



Entdeckt ihr auf der Map der Spielwelt ein Fragezeichensymbol, dann nichts wie hin. Nehmt so viele Fragezeichen an wie möglich. Viele dieser Nebenmissionen lassen sich leicht im Verlauf der Hauptmissionen abschließen. Ebenfalls nützlich sind die Sidequests, sofern ihr einen der teils kniffligen Bosskämpfe allein nicht bewältigen könnt. Dank der Nebenaufgaben levelt ihr euren Charakter schnell um ein bis zwei Stufen. Während die Levels der Bosse nicht mitleveln, holt ihr euch so den Levelvorteil. Zudem bieten die Nebenmissionen eine spaßige Abwechslung zur Hauptaufgabe.

ERWEITERT EUER INVENTAR



Hierfür nutzt ihr in Borderlands 3 Credits statt wie gewohnt Eridium. Auf der Sanctuary bietet euch der Waffenhändler Marcus jede Menge Erweiterungen für einzelne Munitionsarten an. Die schaltet ihr gegen Geld frei. Neben mehr Platz für Munition für Pistolen, Shotguns oder SMGs erweitert ihr so auch die Plätze in eurem Inventar. So dürft ihr mehr Beute unterwegs einheimsen und schnell zu einem Händler bringen, um sie dort zu verkaufen. An den Waffenautomaten in den Levels und auf eurem Schiff verkauft der Waffenhändler immer auch eine Knarre, die eurem Level entspricht und durchaus nützlich sein könnte.

KLASSENMODS VERWENDEN



Neben den Skills eures gewählten Helden bietet Borderlands 3 auch noch Klassenmods. Diese Modifikationen steigern bestimmte passive Skills und bieten in der Regel auch weitere Effekte für eine aktive Fähigkeit. Genau wie Waffen oder Schilde heimst ihr Klassenmods zufällig während des Spielverlaufes ein. Um die Modifikationen zu nutzen, verlasst ihr Pandora und begebt euch mit dem Raumschiff zum zweiten Planeten Promethea. Eine der Storymissionen in der neuen Welt lautet „Feindliche Übernahme“. Schließt diese Mission ab und erledigt den Boss, um die erste Klassenmod zu erhalten. Ab diesem Punkt im Spiel nutzt ihr Klassenmods und dürft sie wie auch Schilde an- und ablegen. Klassenmods für andere Charaktere dürft ihr im Shop verkaufen.

Videospiele in **Lateinamerika**

So spielen Brasilien, Mexiko, Argentinien, Chile, Kolumbien und Co. – **Fakten, Anekdoten, Prognosen**

Im ersten Teil unserer Artikelreihe „Videospiele in …“ widmeten wir uns China und der dortigen Gaming-Szene. Diesmal nehmen wir Lateinamerika in den Fokus: Wieso brachte Brasilien so viele hochkarätige Klon-Konsolen hervor? Was motiviert die rasant wachsende Indie-Entwicklerszene? Und wie ist es eigentlich um den E-Sport-Sektor bestellt? All das und mehr erfahrt ihr in unserem XXL-Report!

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



Videospielmessen sind in Südamerika gerade groß im Kommen. Vom 18. bis zum 20. Oktober 2019 findet beispielsweise in Buenos Aires die Argentina Game Show statt. Eine Woche davor steigt in São Paulo die Brasil Game Show. (Quelle: https://www.argentinagameshow.com/)

Mit knapp 210 Millionen Einwohnern ist Brasilien nicht nur das bevölkerungsreichste Land Lateinamerikas, sondern nach Mexiko auch der größte Gaming-Markt der Region. Mehr als 75 Millionen Brasilianer können sich für Computer- und Videospiele begeistern und bescherten der Branche allein im Jahr 2018 Einnahmen im Wert von 1,48 Milliarden Dollar. Für das Gesamtjahr 2019 prognostiziert das Marktforschungsunternehmen Newzoo einen Anstieg auf 1,6 Milliarden Dollar (umgerechnet ca. 1,45 Mrd. Euro). Weltweit rangiert Brasilien damit – direkt hinter Mexiko – auf Rang 13 der umsatzstärksten Gaming-Märkte. Nicht minder spannend: Die seit 2009 stattfindende Brasil Game Show (www.brasilgameshow.com.br) stemmt mittlerweile ähnlich hohe Besucherzahlen wie die Gamescom in Köln. Im Oktober 2018 etwa strömten 325.000 Spiele-Fans in die Hallen des Expo Center Norte in São Paulo. Für die vom 9. bis zum 13. Oktober 2019 stattfindende 2019er-Ausgabe werden sogar noch mehr Gäste erwartet. Dazu gesellt sich eine rasant wachsende Indie-Szene, die auch international



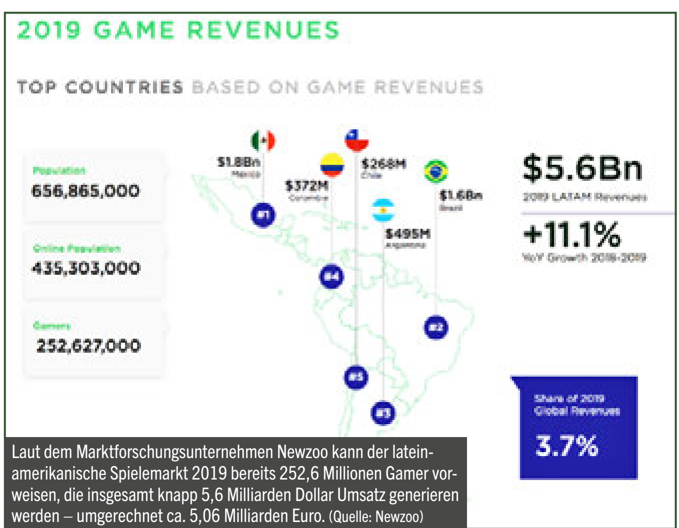
Im Jahr 2017 eröffnete Hideo Kojima die Brasil Game Show. 2018 kam der Metal-Gear-Solid-Erfinder erneut – diesmal zum Meet & Greet mit Fans, die ihn jubelnd empfingen. (Quelle: Brasil Game Show)



Arcade-Automaten sind in Südamerika weit verbreitet und häufig in Einkaufszentren anzutreffen. Auf der Brasil Game Show widmet man ihnen auch in diesem Jahr einen eigenen Bereich. (Quelle: Brasil Game Show)



Das Brazil’s Independent Games Festival (kurz BIG Festival) findet dieses Jahr zum siebten Mal in São Paulo statt und hat sich zum wichtigsten Indie-Event in ganz Lateinamerika entwickelt. Toll für Fans: Die Games-Expo und sämtliche Panels sind kostenlos, lediglich für Business-Meetings wird eine Gebühr aufgerufen. (Quelle: BIG Festival)



Laut dem Marktforschungsunternehmen Newzoo kann der lateinamerikanische Spielemarkt 2019 bereits 252,6 Millionen Gamer vorweisen, die insgesamt knapp 5,6 Milliarden Dollar Umsatz generieren werden – umgerechnet ca. 5,06 Milliarden Euro. (Quelle: Newzoo)

immer mehr Aufmerksamkeit generiert. Zuletzt zum Beispiel durch die nunmehr siebte Ausgabe des Brazil’s Independent Games Festival (BIG) (www.bigfestival.com.br/home.html).

Doch woher rührt diese allgegenwärtige Games-Begeisterung in Brasilien? Um Antworten auf diese Frage zu finden, lohnt es sich, einen Blick in die Vergangenheit zu werfen. Zur Erinnerung: Zwischen 1964 und 1985 herrschte das Militär in Brasilien mit harter Hand. Importe vieler Luxusgüter – wie beispielsweise digitaler Unterhaltungsmedien – waren größtenteils verboten. Mit dem Aufkommen demokratischer Strukturen Mitte der 1980er-Jahre wurden viele Bestimmungen zwar gelockert, Einfuhrsteuern für Entertainment-Produkte blieben aber weiterhin exorbitant hoch und rangierten auf dem gleichen Niveau wie jene für Waffen und Alkohol. Spiele- und Konsolenhersteller aus dem Ausland schreckte dieser Umstand massiv ab. Da die Öffentlichkeit jedoch nach digitaler Unterhaltung lechzte, bildete sich nach und nach eine ganz eigene Spieleszene heraus. Motor des Ganzen: Grauimporte und Raubkopien – für viele die einzige Möglichkeit, am internationalen Gaming-Geschehen teilzuhaben.

DIE ÄRA DER KLON-KONSOLEN

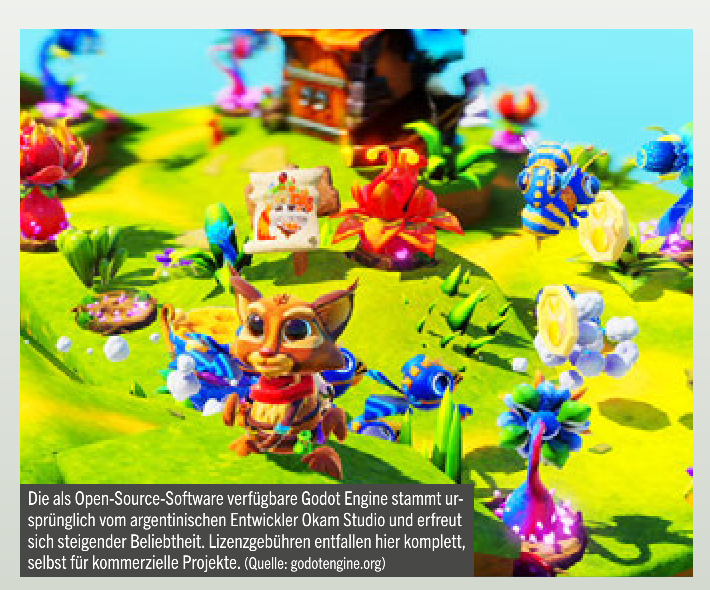
Um die hohen Importzölle zu umgehen, entschlossen sich zahlreiche brasilianische Elektronikunternehmen zudem recht bald dazu, lokal produzierte Klon-Konsolen auf den Markt zu bringen. Ein prominentes Beispiel hierfür ist das 1989 veröffentlichte „Phantom System“ von Gradiente, einem 1964 gegründeten Elektronikriesen aus der Amazonas-Metropole Manaus. Das Phantom System erinnerte optisch an das Atari 7800, war jedoch darauf ausgelegt, 72-Pin-NES-Module abzuspielen. Wer mochte, konnte sogar einen 60-Pin-Adapter nachrüsten und Famicom-Cartridges aus Fernost genießen. Als Eingabegerät diente eine modifizierte Version des ersten Sega-Mega-Drive-Gamepads, bei dem Gradiente die C-Taste einfach absenkte und in einen Start-Button umwandelte. Weil man außerdem den Interessenten beim Kauf eines von vier offiziell lizenzierten Vollpreisspielen kostenlos dazulegte (zur Wahl standen Ghostbusters, Gauntlet, Predator oder Super Pitfall), mauserte sich das Phantom System im Handumdrehen zum Publikumsliebling.

Doch Gradiente war nicht der einzige Hersteller sogenannter „Famiclones“ in Brasilien. Dynacom aus São Paulo zum Beispiel buhlte zur selben Zeit mit dem Dynavision 2 um Kundschaft, während CCE sein Glück mit einem Gerät namens Top Game versuchte. Der Clou hier: Das Top Game bot ab Werk gleich zwei Modulschächte – einen für NES- und einen für Famicom-Titel.

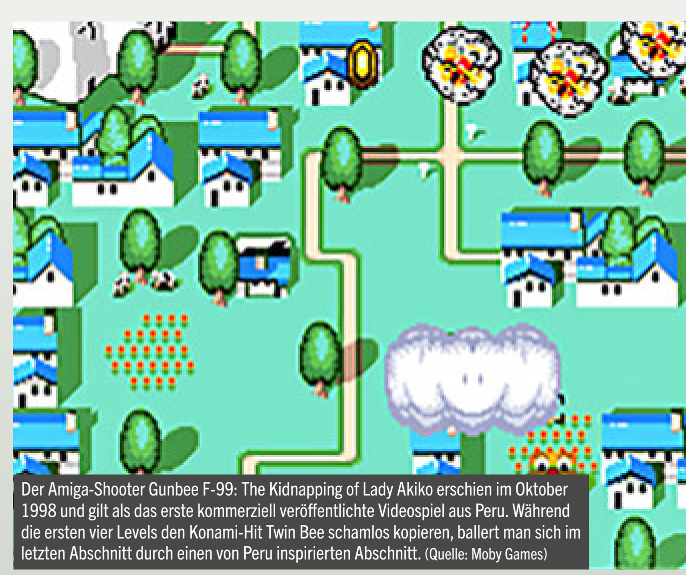
Nintendo waren diese und andere Klon-Geräte erwartungsgemäß ein Dorn im Auge, weshalb die Japaner Anfang der 90er beschlossen, offiziell im brasilianischen Markt Fuß zu fassen. Die Folge: Dank einer Kooperation mit Playtronic – einem Joint Venture zwischen Gradiente und dem traditionsreichen brasilianischen Spielwarenhersteller Estrela – ließ Nintendo erstmals Konsolen außerhalb Japans produzieren. Den Anfang machte im Sommer 1993 das Super Nintendo, welches bis zum Frühjahr 1995 zeitweise 60 Prozent des brasilianischen 16-Bit-Marktes für sich beanspruchen konnte. Die Betonung liegt auf zeitweise, denn mit insgesamt drei Millionen verkauften Einheiten gilt das Sega Mega Drive rückblickend betrachtet als Gewinner des 16-Bit-Wettkampfs in Brasilien.

DAUERBRENNER SEGA MASTER SYSTEM

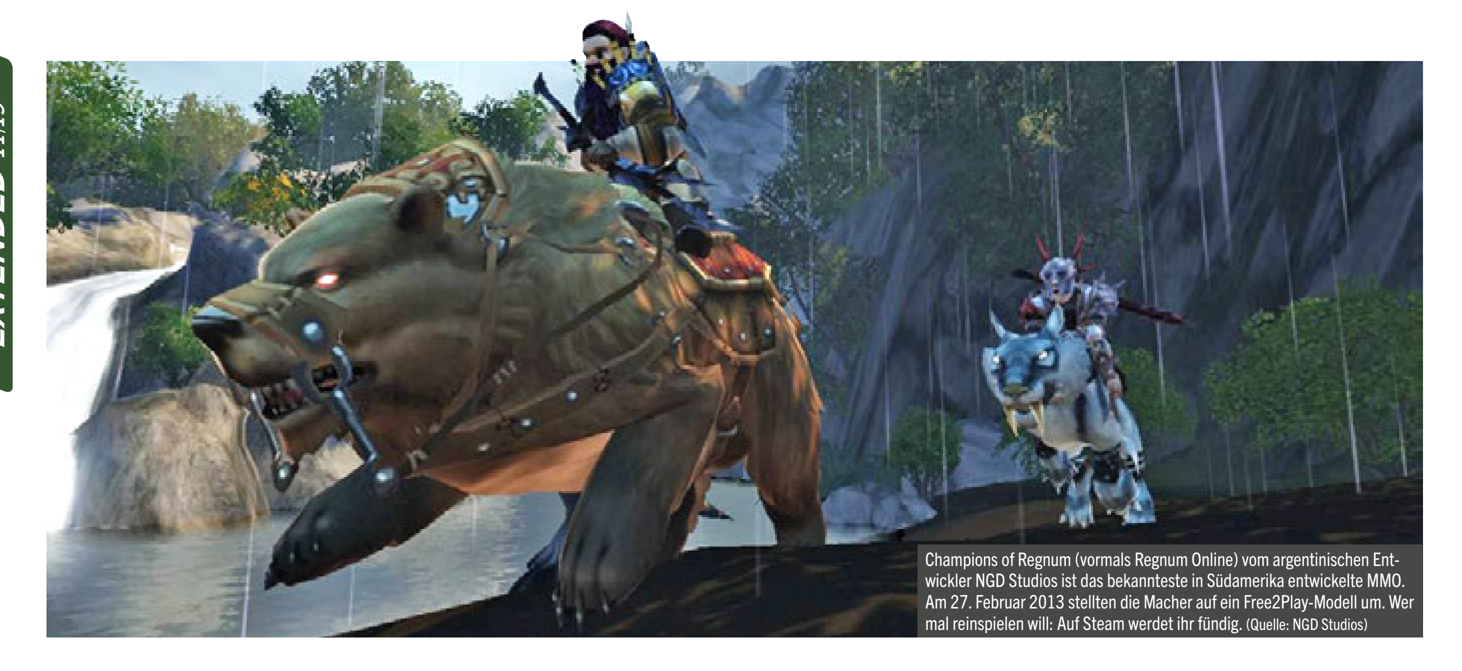
Den 8-Bit-Sektor dominierte Sega in Brasilien ebenfalls spielend. Hauptgrund hierfür war eine überaus fruchtbare Kooperation mit dem brasilianischen Spielwarenhersteller Tectoy. Dieser produzierte das Sega Master System ab 1989 nicht nur vor Ort, son-



Die als Open-Source-Software verfügbare Godot Engine stammt ursprünglich vom argentinischen Entwickler Okam Studio und erfreut sich steigender Beliebtheit. Lizenzgebühren entfallen hier komplett, selbst für kommerzielle Projekte. (Quelle: godotengine.org)



Der Amiga-Shooter Gunbee F-99: The Kidnapping of Lady Akiko erschien im Oktober 1998 und gilt als das erste kommerziell veröffentlichte Videospiel aus Peru. Während die ersten vier Levels den Konami-Hit Twin Bee schamlos kopieren, ballert man sich im letzten Abschnitt durch einen von Peru inspirierten Abschnitt. (Quelle: Moby Games)


Champions of Regnum (vormals Regnum Online) vom argentinischen Entwickler NGD Studios ist das bekannteste in Südamerika entwickelte MMO. Am 27. Februar 2013 stellten die Macher auf ein Free2Play-Modell um. Wer mal reinspielen will: Auf Steam werdet ihr fündig. (Quelle: NGD Studios)

dern kümmerte sich auch mit viel Herzblut um die Vermarktung und Lokalisierung. Segas Mammut-Rollenspiel Phantasy Star etwa wurde eigens für den brasilianischen Markt ins Portugiesische übersetzt. Kurios: Bei Wonder Boy in Monster Land tauschte das Lokalisierungsteam die Hauptfigur sogar kurzerhand gegen die in Brasilien deutlich bekanntere Comic-Figur Mônica aus – und traf damit genau den Nerv der Community. Genau wie Capcom: Auch sie erkannten die Zugkraft des brasilianischen Master-System-Sektors und veröffentlichten ihren 16-Bit-Kracher Street Fighter 2 im Jahr 1997 noch einmal in einer 8-Bit-Version.

Allein in Brasilien gingen bis einschließlich 2016 über acht Millionen Master-System-Konsolen über die Ladentische, darunter diverse, eigens für diesen Markt produzierte Modelle mit Dutzenden vorinstallierten Spielen. Und auch heute sind diese Geräte vielerorts noch immer problemlos und zu fairen Preisen zu haben.

Gleiches gilt für Microsofts Xbox 360 sowie Sonys Playstation 2 und Playstation 3. Diese Konsolen-Oldies zählen – abseits von PC und Smartphone – ebenfalls weiterhin zu den beliebtesten Spieleplattformen Brasiliens und werden seit 2011 (Xbox 360) respektive 2009 (PS2) und 2013 (PS3) direkt vor Ort hergestellt, was die Preise massiv drückte. Hinzu kommt, dass die Sicherheitsmechanismen aller drei Geräte längst durch Hacks ausgehebelt wurden, was Raubkopien Tür und Tor öffnete. Aus Entwickler- und Publisher-Sicht auf den ersten Blick ein Desaster. Chronologisch betrachtet führte jedoch genau diese Tatsache dazu, dass viele Brasilianer überhaupt erst mit modernen 3D-Konsolenspielen in Kontakt kamen, zunehmend mehr Geld für ihr Hobby ausgaben und dabei auch immer häufiger legale Bezugswege wählten. Oder um es mit den Worten des brasilianischen Journalisten Pablo Miyazawa, Chefredakteur von Rolling Stone Brasil und IGN Brasil, auszudrücken: „Diejenigen, die heute Raubkopien konsumieren, tendieren viel eher dazu, in Zukunft für eine offizielle Konsole zu sparen."

Und PS4 und Xbox One? Sind in Brasilien ebenfalls erhältlich, rangieren jedoch in Preisregionen, die vielen Landesbewohnern im wahrsten Sinne des Wortes die Tränen in die Augen treiben. Vor allem zum Start waren die Konsolen für viele nahezu unerschwinglich. Zum Vergleich: Zum Launch kostete eine in Brasilien gefertigte Xbox One 2.199 Reais, was damals umgerechnet etwa 710 Euro entsprach. Fast doppelt so viel mussten Käufer einer PS4 hinblättern. Hier kostete die Hardware zum Launch 3.999 Reais, umgerechnet etwa 1.290 Euro! Ein Großteil davon – nämlich 63 Prozent – entfiel auf verschiedene Steuerabgaben, die Sony beim Import zu leisten hatte. Dazu gesellte sich eine knapp 22-prozentige Marge für den Händler vor Ort. Erst als Sony im Oktober 2015 begann, die Konsole lokal herzustellen, sanken die Kosten spürbar. Nach weiteren Preissenkungen beträgt der Preis einer regulären PS4 heute 2.399 Reais (ca. 742 Euro). Allerdings gab Sony im selben Atemzug bekannt, dass die Produktion in Brasilien in Kürze wieder eingestellt wird – vermutlich, weil der Wechselkurs derzeit günstig steht und auch Einfuhrzölle etwas zurückgegangen sind.

VIVA MÉXICO!

Der zweite große Gaming-Hotspot in Lateinamerika ist Mexiko. 2018 interessierten sich 55,8 Millionen Mexikaner für Computer- und Videospiele und investierten dabei 1,6 Milliarden Dollar. 2019 soll diese Ziffer laut Newzoo um weitere 200 Millionen Dollar ansteigen. Mexiko sichert sich damit – obwohl



Malvinas 2032 aus dem Jahr 1999 ist eines der ältesten Spiele „Made in Argentina". Ziel des Top-Down-Shooters: Im Jahr 2032 die Falklandinseln von Großbritannien zurückerobern. (Quelle: Moby Games)


Sieht ein bisschen aus wie Baphomets Fluch, ist aber in Wirklichkeit Perfil de Riesgo: Casos Federales, ein 2008 veröffentlichtes Point&Click-Adventure aus Argentinien. (Quelle: Moby Games)

es 83 Millionen Einwohner weniger hat als Brasilien – Rang eins im lateinamerikanischen Umsatz-Ranking. Historisch gesehen ist die hohe Gaming-Affinität unter anderem in Mexikos direkter Nähe zu den USA begründet: Wer in den 80er- und 90er-Jahren umgehend Zugriff auf brandneue Hardware- und Software haben wollte, reiste dafür einfach ins Nachbarland.

Des Weiteren fielen und fallen Importzölle traditionell deutlich niedriger aus als in Brasilien. Eine PS4 zum Beispiel kostete in Mexiko zum Start im Jahr 2013 knapp 5.800 mexikanische Pesos – und damit ca. 960 Euro weniger als am Zuckerhut. Die Kehrseite der Medaille: Durch die Nähe zu den Vereinigten Staaten wanderten viele talentierte Köpfe in die USA ab, weshalb die Entwicklerszene bis nach der Jahrtausendwende eher überschaubar ausfiel und erst in den letzten zehn Jahren an Fahrt aufnahm.

Antonio Uribe, Mitgründer und Direktor von HyperBeard Games (https://hyperbeard.com/) aus Mexiko-Stadt weist zudem darauf hin, dass Start-ups in Mexiko mit vielen bürokratischen Hürden zu kämpfen haben und der Job „Gamedesigner" von der Öffentlichkeit vielfach noch belächelt wird. Darüber hinaus führt Uribe die oft nur schwach ausgeprägte akademische Infrastruktur an sowie die Schwierigkeit, schnell und günstig an offizielle Devkits zu kommen.

Die gute Nachricht: Viele Indie-Entwickler lassen sich von diesen Stolpersteinen nicht abschrecken und bleiben hochmotiviert am Ball. Das 3D-Actionspiel Mulaka aus der Feder von Lienzo (www.lienzo.mx/) zum Beispiel überzeugte im Frühjahr 2018 viele internationale Kritiker. Noch erfolgreicher ist der Weltraum-Raketen-Simulator Kerbal Space Program von Squad (siehe Kasten): Bereits 2015 ging der Titel bei Steam durch die Decke und wird mittlerweile von Take-Twos Publishing-Ableger Private Division vermarkt. Nicht außer Acht lassen wollen wir Heart Forth, Alicia. Alonso Martin, der Macher dieses knuffigen Metroidvania-RPGs, sammelte auf Kickstarter knapp 232.000 Dollar und meldete sich erst Anfang September wieder via Twitch mit einem vielversprechenden Lebenszeichen zurück.

Aber auch im mexikanischen Ausbildungssektor tut sich zunehmend etwas. Die Video Game Makers Academy (www.vgmakers.com) zum Beispiel bietet mittlerweile in drei Städten des Landes zwölfwöchige Kurse für angehende Spieledesigner an. Mitmachen kann jeder Interessierte, bei einem Mindestalter von 14 Jahren. Kostenpunkt: insgesamt 12.000 mexikanische Pesos (ca. 558 Euro).

ARGENTINIEN, KOLUMBIEN, CHILE: SCHLAGKRÄFTIGES TRIO

Zugegeben, Brasilien und Mexiko zählen aktuell zu den Big Playern in Lateinamerikas Spieleindustrie. Doch auch andere Länder haben sich mittlerweile einen sehr guten Ruf erarbeitet. Dies gilt im Speziellen für Argentinien, Kolumbien und Chile. Zusammengenommen erwirtschafteten die Spieleindustrie-Sektoren der drei Länder im Jahr 2018 Umsätze im Gesamtwert von einer Milliarde Dollar (Quelle: Newzoo).

Vor allem Argentinien und Chile können mit einigen wirklich traditionsreichen Studios aufwarten. In Chiles Hauptstadt Santiago zum Beispiel sorgt das ACE Team be-

Dank Champions of Regnum und Master of Orion: Conquer the Stars sind die NGD Studios aus Buenos Aires heute eines der größten Entwicklerstudios in Lateinamerika. Ihr nächstes Projekt heißt Quantum League und ist ein teambasierter Online-Shooter mit Zeitmanipulations-Mechanik. (Quelle: NGD Studios)

INDIE-HITS AUS LATEINAMERIKA

Pixel Ripped 1989

Stellt euch vor, ihr spielt ein 2D-Pixel-Abenteuer auf einer Art Game-Boy-Klon, während ihr euch gleichzeitig in einer VR-Welt befindet, die das Leben einer Zweitklässlerin namens Nicola abbildet. Klingt abgefahren? Dann sollet ihr Pixel Ripped 1989 unbedingt eine Chance geben.


Quelle: ARVORE

Release: 31. Juli 2018
Entwickler: ARVORE (Brasilien)
Genre: Action-Adventure
Plattform: Rift, Vive, Playstation VR

Rock of Ages 2: Bigger & Boulder

In Rock of Ages 2: Bigger & Boulder lotst ihr unterschiedlich beschaffene Felskugeln durch immer komplizierter werdende Levels. Zerschmettert ihr das Tor am Ende eines Parcours, zerquetscht ihr eine berühmte Persönlichkeit der Weltgeschichte und es geht weiter zum nächsten Level. Ziemlich schräg und ziemlich unterhaltsam! Highlight in Teil zwei: der Vier-Spieler-Modus sowie bessere Grafik- und Physikeffekte dank Unreal Engine 4.


Quelle: ACE Team

Release: 28. August 2017
Entwickler: ACE Team (Chile)
Genre: Geschicklichkeit
Plattform: PC, PS4, Xbox One, Switch

Kingdom Rush

Mit Downloads im hohen zweistelligen Millionenbereich gilt das Tower-Defense-Spiel Kingdom Rush als das erfolgreichste Videospiel aus Uruguay. Die Kampagne bringt euch mit 18 Levels und 48 Gegnertypen ins Schwitzen. Einmal durchgespielt, dürft ihr euch sogleich an den Nachfolger Frontiers, das Prequel Origins sowie den vierten Teil Vengeance wagen. Erst im Mai 2019 veröffentlichten die Macher zudem das spaßige Echtzeitstrategiespiel Iron Marines.


Quelle: Ironhide Game Studio

Release: 28. Juli 2011
Entwickler: Ironhide Game Studio (Uruguay)
Genre: Tower Defense
Plattform: iOS, Android, Windows, Linux

Kerbal Space Program

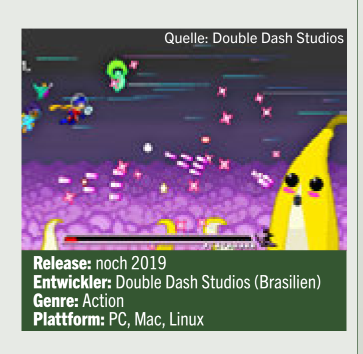
Über 47.000 Nutzer-Bewertungen auf Steam, eine Metacritic-Wertung von 88, Hunderttausende Youtube-Videos sowie gelungene Umsetzungen für PS4 und Xbox One – das ist die eindrucksvolle Bilanz von Kerbal Space Program vom Entwickler Squad aus Mexiko City. Das Spielprinzip in einem Satz: Kleine menschenähnliche Aliens namens Kerbals steigen in von euch gebaute Raumschiffe und werden ins All geschossen, um bestimmte Missionen zu erfüllen. Auf der Gamescom 2019 wurde für 2020 Teil zwei angekündigt, dieser reift allerdings beim US-Studio Star Theory Games in Bellevue, Washington heran.


Quelle: Squad

Release: 27. April 2015
Entwickler: Squad (Mexiko)
Genre: Weltraum-Simulation
Plattform: PC, Mac, Linux, PS4, Xbox One

Sky Racket

Noch ist die finale Version von Sky Racket nicht auf dem Markt. Die zeitnah zur E3 2019 via Steam veröffentlichte Demo macht jedoch definitiv Lust auf mehr. Das Fesselnde hier: Die brasilianischen Double Dash Studios kombinieren einen im Pixel-Look präsentierten Horizontal-Shooter mit den Spielmechaniken eines klassischen Block-Breakers Marke Arkanoid. Ein Koop-Modus, witzige Sidekicks und coole, von Brasilien inspirierte Gegnertypen wie eine Projektile spuckende Riesenbanane runden den 2D-Ballerspaß ab.


Quelle: Double Dash Studios

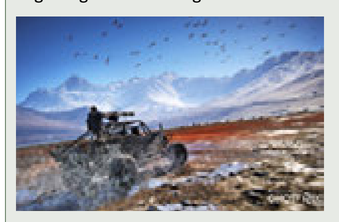
Release: noch 2019
Entwickler: Double Dash Studios (Brasilien)
Genre: Action
Plattform: PC, Mac, Linux

12 BEKANNTE SPIELE MIT **SÜDAMERIKA-BEZUG**

Dichter Dschungel, weitläufige Wüsten, imposante Gebirgsketten, malerische Strände: Die Landschaft Südamerikas könnte abwechslungsreicher nicht sein. Dementsprechend verwundert es auch nicht, dass verschiedene Länder und Regionen des Kontinents immer wieder als Videospiel-Szenarien herhalten müssen. Einige der interessantesten Spiele mit Südamerika-Bezug zeigen wir euch im Folgenden.

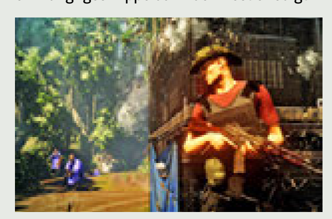
Ghost Recon: Wildlands

In Ubisofts Koop-Shooter Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands verschlägt es euch nach Bolivien, wo ihr unter anderem über den Salar de Uyuni brettet – den größten Salzsee der Welt. Dass Ubisoft das Land als Drogenstaat porträtiert, gefiel der bolivianischen Regierung jedoch überhaupt nicht. Noch im Monat der Spielveröffentlichung beschwerte man sich offiziell bei der französischen Botschaft in der Hauptstadt La Paz. Von einer Klage sah die bolivianische Regierung bisher allerdings ab.



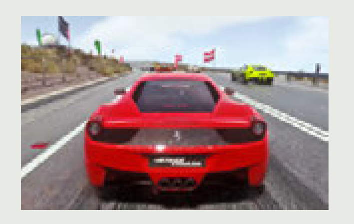
Hitman 2

Hitman 2 von IO Interactive bot zum Start insgesamt sieben Schauplätze. Im dritten Kapitel jagt ihr in Kolumbien Drogenbaron Rico Delgado und seine Häscher. Die Karte heißt Santa Fortuna, liegt mitten im kolumbianischen Urwald, wird von knapp 230 NPCs bevölkert und bietet viele Möglichkeiten für kreative Kills. Wer sich geschickt anstellt, kann seine Opfer zum Beispiel in einen rauschenden Wasserfall schubsen, mit einem U-Boot überfahren oder in einen Tümpel werfen, wo ein hungriges Hippo dann den Rest erledigt.



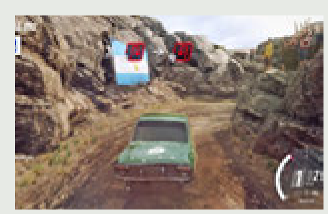
Driveclub

Sonys Driveclub für die PS4 bietet mehr als ein halbes Dutzend Strecken mit Chile-Setting. Mal rast ihr durch die Küstenmetropole Iquique oder zirkelt eure Luxuskarosse um eine fiktive Sternwarte nahe dem Salar de Surire, dann wiederum geht's durch malerische Dörfer am bekannten See Lago Chungará. Cooles Detail: Auf der Strecke „Pure" kreisen sogar die in Chile beheimateten Kondore am Himmel.



Dirt Rally 2.0

In Codemasters' Dirt Rally 2.0 heizt ihr mit Vollgas durchs argentinische Hinterland, genauer gesagt durch die nordwestliche Provinz Catamarca. Dabei ist volle Aufmerksamkeit gefragt, denn in vielen Bereichen säumen spitzkantige Felsen euren Weg. Geschichtlich interessant: Zwischen 1480 und der Mitte des 17. Jahrhunderts zählte diese Region zum Territorium der Inka – wieder was gelernt!



Metal Gear Solid: Portable Ops

Die Metal-Gear-Solid-Reihe ist bekannt für ihre exotischen Schauplätze. Im grandiosen Portable Ops für Sonys Handheld-Konsole PSP findet sich Protagonist Snake zu Beginn des Spiels in einer Gefängniszelle auf der „Península de los Muertos" wieder – einer fiktiven Halbinsel nördlich von Zentralkolumbien und südlich von Kuba. Ihr besitzt eine PS Vita und wollt mal reinspielen? Dann schnappt euch Metal Gear Solid: Portable Ops Plus für 8 Euro als Download im Playstation Store.



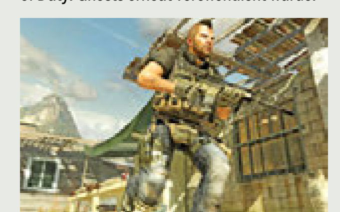
Zak McKracken

In Lucasfilms Adventure Zak McKracken and the Alien Mindbenders versuchen Außerirdische, den IQ der Menschheit auf ein Minimum zu reduzieren. Damit der Planet nicht verblödet, reist Reporter Zak u. a. zu den Pyramiden, nach Stonehenge, ins Bermudadreieck und auf den Mars. Ferner stehen zwei lateinamerikanische Städte auf der Agenda: Zum einen Perus Hauptstadt Lima, wo ihr im Dschungel seltsame Alien-Statuen entdeckt. Zum anderen Mexiko-Stadt. Hier knobelt sich Zak durch labyrinthartige, stockdüstere Maya-Tempel.



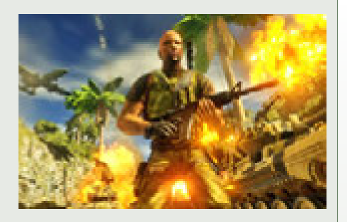
Call of Duty: MW 2

Rio de Janeiro ist eines der zahlreichen Szenarien in Call of Duty: Modern Warfare 2 und kommt dort in einer Vielzahl von Spielmodi vor. In der Mission „Takedown" etwa jagt ihr den Waffenhändler Alejandro Rojas durch ein Wohngebiet und duelliert euch mit Milizen. In „The Hornet's Nest" kämpft ihr euch durch eine verwinkelte Favela – malerischer Blick auf die Christusstatue inklusive. Stichwort Favela: So lautet auch der Name einer beliebten Multiplayer-Map, die später sogar für Call of Duty: Ghosts erneut veröffentlicht wurde.



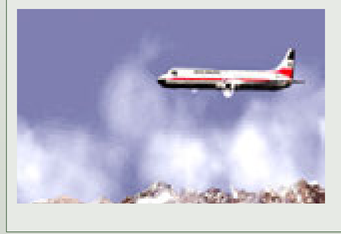
Mercenaries 2

Venezuelas 2013 verstorbener Staatschef Hugo Chávez war nicht begeistert: Die Regierung behauptete, dass das Action-Adventure Mercenaries 2: World in Flames ein negatives Bild von Venezuela zeichne, um US-Bürger für eine mögliche Invasion zu sensibilisieren. Entwickler Pandemic dementierte dies. Für Kontroversen sorgte auch EAs Marketing-Aktion zum Release: Damals mietete man eine Tankstelle im Norden Londons, schmückte diese wie einen Bunker und verschenkte Benzin im Gesamtwert von 20.000 Pfund.



Aconcagua

Aconcagua ist nicht nur der höchste Berg Südamerikas (6.961 Meter), sondern auch der Name eines Adventures für die erste Playstation. Der Spieler muss darin als Journalist Kato eine Polit-Aktivistin namens Pachamama nach einem Flugzeugabsturz einen Berg hinabgeleiten. Schenkt man Brancheninsidern Glauben, dann sollte das von Sony entwickelte Spiel zur Jahrtausendwende dabei helfen, argentinische Spieler zum Kauf einer Playstation zu verleiten. Das Problem: Der Titel verkaufte sich mäßig und erschien nie außerhalb Japans.



Splinter Cell: Blacklist

Ciudad del Este ist nach Asunción die zweitgrößte Stadt der Republik Paraguay – und der Schauplatz für eine nervenaufreibende Mission in Ubisofts Agenten-Thriller Splinter Cell: Blacklist. Protagonist Sam Fisher muss eine schwer bewachte Luxusvilla infiltrieren, um einen gewissen Reza Nouri zu extrahieren. Doch das ist leichter gesagt als getan, denn der Terrorpate verschanzt sich zunächst in einem geheimen Panikraum und wird später auch noch von einem iranischen Killerkommando verfolgt.



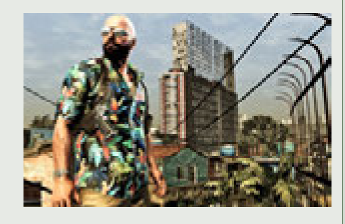
Battlefield: Bad Company 2

Battlefield: Bad Company 2 bietet insgesamt 13 Kampagnen-Missionen, mehr als die Hälfte davon spielt in Südamerika. Den Anfang macht eine Rettungsmission im Dschungel Boliviens. Von dort geht es weiter ins Andenhochland und später auch nach Chile und Ecuador. Die Mehrspieler-Maps sind ebenfalls sehr Südamerika-lastig und skizzieren Schauplätze in Argentinien und in Chile, zum Beispiel den Hafen von Arica, die Atacama-Wüste, die Hafenstadt Valparaíso und die Isla Inocentes.



Max Payne 3

Fusel und Schmerzmittel – das ist alles, was Max Payne im dritten Teil noch am Leben hält. Dann gehen eines Abends Dinge gehörig schief, und kurze Zeit später muss der Protagonist in São Paulo untertauchen. Der Third-Person-Shooter erntete großartige Kritiken. Viele brasilianische Tester kritisierten jedoch, dass São Paulo streckenweise zu sehr wie Rio de Janeiro wirkt und auch der Slang vieler NPCs eher dem im Rio gesprochenen Slang gleicht. Dennoch: Falls ihr das Spiel noch nicht kennt, solltet ihr es unbedingt nachholen.





Das Sega Master System zählt zu den beliebtesten 8-Bit-Konsolen in Brasilien. Bis heute gingen mehr als acht Millionen Einheiten über die Ladentische – 1,2 Millionen mehr als in ganz Europa. (Quelle: Brasil Game Show)



Die kostengünstige Zeebo-Konsole wurde für Schwellenländer entwickelt, erschien im Mai 2009 zunächst in Brasilien und im November desselben Jahres in Mexiko. Bereits im September 2011 stellte der Hersteller den Verkauf ein. Heute gilt das Gerät als echtes Sammlerstück. (Quelle: Zeebo Inc.)

reits seit 1999 mit kreativen Multiformat-Titeln international für Aufsehen, darunter Zeno Clash (eine Mischung aus First-Person-Shooter und Beat 'em Up) sowie die schrille Geschicklichkeits-Gaudi Rock of Ages (siehe Kasten). Nicht zu vergessen das zur Gamescom 2019 enthüllte The Eternal Cylinder, ein faszinierender Mix aus Elementen der Lebenssimulation Spore und einem kunterbunten Open-World-Survivalspiel.

Im argentinischen Buenos Aires hingegen halten die NGD Studios seit 2002 die Gamedesign-Flagge hoch. Ihre bisher bekanntesten Titel: Das Fantasy-MMO Champions of Regnum (vormals Regnum Online) sowie das im Auftrag von Wargaming entwickelte 4X-Rundenstrategiespiel Master of Orion: Conquer the Stars.

Schaut man genauer hin, entdeckt man natürlich auch in vielen anderen Städten Lateinamerikas aufstrebende Indie-Studios. In Uruguays Hauptstadt Montevideo etwa ließen sich bereits 2010 die Ironhide Game Studios nieder – das Team hinter dem millionenfach heruntergeladenen Tower-Defense-Hit Kingdom Rush. In Lima, Peru, arbeiten die erfahrenen Leap Game Studios aktuell an Tunche, einem handgezeichneten 2D-Beat-'em-Up/Roguelike mit Regenwald-Setting. Oder nehmen wir Ecuadors 2.850 Meter über dem Meeresspiegel liegende Hauptstadt Quito: Auch hier feilen derzeit mindestens zwei Indie-Buden an neuen Videospielerlebnissen.

EINE REGION AUF EXPANSIONSKURS

Und wie geht es wohl mit der Gaming-Szene in Lateinamerika in Zukunft weiter? Fakt ist: Durch die kontinuierlich besser werdende IT- und Internet-Infrastruktur sowie die rasant ansteigende Smartphone-Verbreitung wird der Markt nicht nur für Indie-Entwickler immer interessanter, sondern durchaus auch für große Studios und Investoren. Flankiert wird dieses Wachstum von einer ungebrochenen E-Sport-Begeisterung – ganz besonders in Brasilien. Laut Newzoo lag die Zahl der E-Sport-Enthusiasten dort im Jahr 2018 bei 7,6 Millionen Spielern. Für das Jahr 2019 rechnet der Marktforschungsspezialist sogar mit 9,2 Millionen E-Sport-Fans und bis 2021 soll sogar die 12-Millionen-Marke geknackt sein.

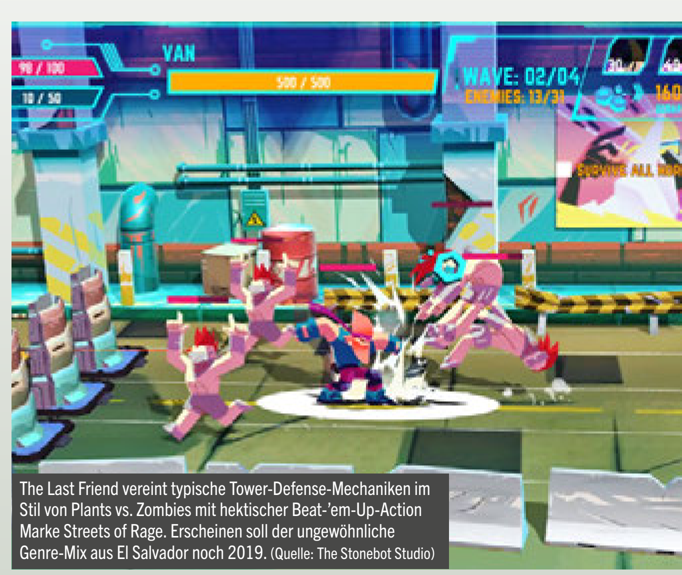
Mehr als 2.000 Brasilianer sind zudem aktiv im Profi-Bereich unterwegs und haben bereits Preisgelder im Wert von über 14,3 Millionen Dollar „erspielt". Erfolge verbuchen Brasiliens E-Sportler dabei vor allem in Counter-Strike: Global Offensive, League of Legends, Dota 2, Fortnite, Crossfire, Rainbow Six: Siege und FIFA. Spieler wie Gabriel „FalleN" Toledo vom Clan „Made in Brazil" (CS:GO) oder Felipe „brTT" Gonçalves von Flamengo eSports (League of Legends) haben Twitter-Fans im hohen sechsstelligen Bereich und mobilisieren auch auf Facebook und Instagram Hunderttausende. Kurz gesagt: Sie sind echte Social-Media-Superstars und große Vorbilder für viele Gamer in Brasilien. Genau wie League-of-Legends-Streamer YoDa mit seinen 1,42 Millionen meist portugiesisch sprechenden Followern auf Twitch. Oder siehe Shooter-Ass alanzoka: Er kann 2,1 Millionen Twitch-Follower vorweisen.

Abseits der digitalen Sphären gewinnen auch Stadion-Events zunehmend an Bedeutung. Mitte Juni 2018 etwa reisten 15.000 Counter-Strike-Begeisterte ins pulsierende Belo Horizonte, um dem weltweit ersten ESL-One-Event in Lateinamerika beizuwohnen. Lohn für die Gewinnerteams: Preisgelder im Wert von 200.000 Dollar und jede Menge frenetischer Applaus seitens der Fans.

Außerhalb Brasiliens geben hingegen vor allem Mexiko, Argentinien und Kolumbien den E-Sport-Ton an. Rechnet man die Zahl der E-Sport-Fans in allen drei Ländern zusammen, kommt man Newzoo zufolge auf knapp 7,2 Millionen Menschen – Tendenz klar steigend. Auf den Punkt gebracht: Die Gaming-Szene in Lateinamerika boomt – und dürfte in den nächsten Jahren noch für so manche Überraschung sorgen! ❑



Mit den Spielereihen Zeno Clash und Rock of Ages machte sich ACE Team weltweit einen Namen. Kurz vor der Gamescom 2019 kündigten die Chilenen nun The Eternal Cylinder an. (Quelle: ACE Team / Good Shepard Entertainment)



The Last Friend vereint typische Tower-Defense-Mechaniken im Stil von Plants vs. Zombies mit hektischer Beat-'em-Up-Action Marke Streets of Rage. Erscheinen soll der ungewöhnliche Genre-Mix aus El Salvador noch 2019. (Quelle: The Stonebot Studio)



Neue **Treiberfeatures**

Von: David Ney

Es gibt derzeit nicht nur viel Bewegung auf dem Hardware-Markt; neue und spannende Treiberfunktionen von AMD und Nvidia erhalten Einzug in den Grafiktreiber. Wir verschaffen uns den Überblick.

Die neuen Radeons zeigten im Test eine interessante Performance, offenkundig eine Auswirkung der neuen Architektur. Doch nicht nur die Architektur ist neu, mit Navi spendiert AMD auch einige neue Treiber-Features. Besonders interessant wirkt Anti-Lag, eine Maßnahme, um den Input-Lag zu verringern. Wir schildern unsere Eindrücke und testen, welche Zugewinne durch Radeon Anti-Lag zu erwarten sind. Ebenfalls neu ist Radeon Image Sharpening, kurz RIS. Dahinter steckt ein Nachschärfe-Algorithmus, welcher sich auf Knopfdruck im Treiber aktivieren lässt. AMD verspricht ein knackigeres Bild ohne fühlbaren Leistungsverlust, speziell geringe Bildschirmauflösungen sollen profitieren, was in erster Linie an Sweet FX beziehungsweise Reshade erinnert. PC Games macht den Praxistest und erforscht auch die Möglichkeiten, die Nvidia alternativ bereitstellt. Zusätzlich messen wir die Leistungskosten.

TREIBER OVERLAY: ANPASSUNGEN ON-THE-FLY

Inzwischen bieten AMD und Nvidia ein Overlay im Treiber an, um im Spiel Veränderungen in Echtzeit vorzunehmen. Über den AMD-Treiber lassen sich so zum Beispiel bequem das eben angesprochene Anti-Lag oder Radeon Chill aktivieren, eine Technik, die dafür sorgt, dass die Grafikkarte in ruhigeren Szenen automatisch heruntertaktet. Selbst übertakten oder undervolten ist per Wattman möglich. Nvidia geht einen anderen Weg: Nicht nur, dass man Geforce Experience benötigt, man kann im Nvidia-Overlay „nur“ Filter für das Bild auswählen, also vorrangig die Farben anpassen. Neben den Optionen für Vignette und Sättigung bietet auch Nvidia eine Option an, das Bild zu schärfen.

RADEON IMAGE SHARPENING: Reshade lässt grüßen. Mit der Radeon Software Adrenalin 19.7.1 implementierte AMD einige neue Funktionen in den Treiber-Lieferumfang, darunter auch einen eigenen „Scharfmacher“: Radeon Image Sharpening. Nutzer einer AMD-Grafikkarte erhalten damit eine weitere Bordfunktion, für die bislang externe Tools notwendig waren. Doch RIS hat momentan gleich drei Nachteile:

1.) RIS funktioniert nur mit einer Radeon RX 5700 XT und Radeon RX 5700; AMD möchte mit der Spezialfunktion einen Anreiz zum Kauf der neuen Grafikkarten liefern.
2.) Das Radeon Image Sharpening in der ersten Implementation ist

BILDVERGLEICH SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Wir haben die Bilder in der Wildnis unweit unserer Benchmark-Szene aufgenommen. Das große Bild und die erste Vergrößerung zeigen sich dabei ohne Filter und mit den bekannten Grafikoptionen, die wir auch für unsere CPU-Benchmarks vornehmen (TAA, DX12, ohne Effekte, RT-Schatten aus, SSAO aus, Rest auf höchste Stufe setzen), sind allerdings mit höherer Auflösung aufgenommen. Unten mittig dürfen wir AMDs Iteration des Schärfe-Filters bestaunen, welcher das Bild unserer Meinung nach genau im richtigen Maß schärft, da weder Flimmern noch ein weißes Rauschen das Bild trüben. Die Performance wird, wie von den Kaliforniern angegeben, auch so gut wie nicht beeinflusst. Als Drittes haben wir Nvidias Freestyle über Geforce Experience aktiviert. Das Erweiterungstool lässt umfangreiche Möglichkeiten zu, das Bild nach eigenen Wünschen anzupassen. Wir haben uns hier nur für den Schärfe-Filter entschieden und diesen per stufenlosem Regler auf 100 Prozent gestellt, eine Möglichkeit, die AMD mit RIS nicht bietet. Die Intensität der Schärfe ist gegenüber AMDs Lösung wesentlich höher, was grazile Details besser herausarbeitet, allerdings das Gesamtbild eher zum Flimmern neigen lässt. Rein auf die Performance bezogen kostet Nvidias Lösung einige Prozent mehr Fps als AMDs Filter. Die beste Option ist wie immer, was in euren Augen am besten aussieht.

Ohne Filter



Radeon Image Sharpening



Nvidia Freestyle schärfen



nicht mit allen Programmschnittstellen kompatibel, derzeit werden neben Direct X 9 nur die Low-Level-APIs Direct X 12 und Vulkan unterstützt, allerdings nicht Direct X 11.
3.) RIS wird nicht auf jedem Bildschirm angeboten.

Zusatz: Just nahe der Abgabewoche hat AMD die Treiberversion 19.9.2 nachgeschoben. Damit eröffnen sich neue Möglichkeiten für Nutzer von Polaris-basierten AMD-Grafikkarten. Darunter fallen die Radeon RX 590, RX 580, RX 570, RX 480 und RX 470. Diese GPUs unterstützen nun auch offiziell RIS.

Warum gerade Direct X 11, die derzeit verbreitetste Schnittstelle, nicht mittels RIS aufgewertet werden kann, kommentierte AMD nicht. Eine Erweiterung der Kompatibilität in alle Richtungen ist jedoch denkbar, immerhin handelt es sich um einen Nachbearbeitungseffekt. Nach aktuellem Stand ist außerdem Windows 10 Pflicht für RIS. PC Games befragte AMD zu weiteren Plänen bezüglich RIS und wird euch entsprechend informieren, sobald es etwas Neues gibt.

SCHARF AUF KNOPFDRUCK

Die Schärfung funktioniert mit jeder Auflösung, zeigt ihre Wirkung aber besonders deutlich bei geringen Pixelmengen im Bereich von Full HD und niedriger. In einigen Fällen wirkt RIS beinahe wie eine Texturmod, da inhaltsabhängig mal mehr und mal weniger Details herausgekitzelt werden. Die Leistungskosten für die Aufwertung sind minimal, je nach Spiel und Auflösung sinkt die Bildrate um wenige Prozente. Wer Screenshots von RIS erstellen möchte, sollte auf das Bordmittel in Gestalt von Radeon ReLive zurückgreifen. Mit dem MSI Afterburner und Konsorten war der Post-Schärfefilter bei unseren Tests nicht zu sehen. Fans von Reshade und hier speziell den Schärfe-Shadern fühlen sich direkt heimisch, obgleich Reshade eine ganze Palette an Schärfe-Filtern anbietet; die AMD-Lösung ist nicht so vielseitig, abseits von „an" und „aus" gibt es keine Parameter, um die Stärke des Effekts zu beeinflussen. Das Fehlen der Funktion unter Direct X 11 wiegt aber viel schwerer und sollte von AMD schnellstmöglich angegangen werden. Ebenso wäre die Erweiterung der Funktion auf alle Bildschirmtypen wünschenswert.

RADEON ANTI-LAG UND NVIDIA LOW LATENCY: Eingabeverzögerung verringern. Per Radeon-Treiber beziehungsweise Overlay könnt ihr Anti-Lag zuschalten. Erfreulicherweise funktioniert dies nicht nur mit den neuen Navi-GPUs, sondern auch mit älteren Modellen. Jedoch funktioniert Anti-Lag (zumindest) aktuell nur unter Direct X 11, mit einer Radeon RX 5700 und RX 5700 XT werden darüber hinaus auch Direct-X-9-Games unterstützt. Nvidia hat jüngst den Low Latency Mode in den Grafiktreiber eingebaut (ab 436.02), welche den gleichen Effekt auf die Latenz haben soll. Unterstützt werden laut Nvidia alle eigenen GPUs, allerdings ebenfalls nur unter Direct X 9 und 11.

Doch was ist Anti-Lag eigentlich und wozu soll es dienen? Zuerst gilt es zu verstehen, dass die Eingabeverzögerung oder auch der Input-Lag aus einer ganzen Kette von Latenz-Quellen entsteht. Da wären zunächst CPU- und GPU-Berechnungszeiten. Erst vergibt der Prozessor Renderanweisungen an die Grafikeinheit. Während diese das Bild berechnet, kann die CPU bereits weitere Renderanweisungen bereitstellen. In vielen Spielen werden in solch einem grafiklimitierten Szenario ein oder mehrere Frames von der CPU vorberechnet und zurückgehalten, um zu gewährleisten, dass die Grafikkarte stets neue Renderanweisungen erhält und so effizient ausgelastet werden kann. Doch dies führt zu einer Latenz von mindestens zwei Frames (jener, der von der CPU zurückgehalten wird, und jener, den die Grafikkarte gerade berechnet). Bei 60 Fps entspricht dies beispielsweise einer durch CPU und GPU verursachten Eingabe-Latenz von 33,3 Millisekunden.

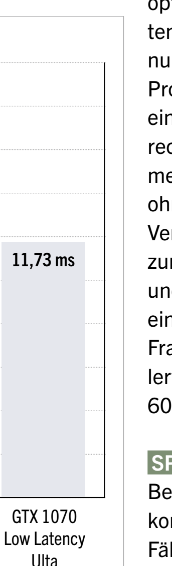
Doch dies ist nicht die vollständige Latenz, es addieren sich weitere Faktoren. Schaltet ihr beispielsweise Vsync hinzu, wartet die GPU im Anschluss auch noch, bis euer Display einen Refresh-Zyklus vollzogen hat, bis das Bild ausgegeben wird – potenziell eine weitere, deutlich spürbare Erhöhung der Eingabeverzögerung. Weiterhin summieren sich außerdem die Latenz eures Displays (Reaktionszeit) und die eurer Eingabe-Geräte zur endgültigen Eingabelatenz, die ihr spürt, wenn ihr beim Spielen die Maus bewegt.

AMDs Anti-Lag greift ganz zu Beginn in die Frameausgabe ein: Über die genaue Herangehensweise schweigt sich AMD aus, doch laut dem Reviewer's Guide optimiert Anti-Lag via Grafikkartentreiber dynamisch die Berechnungszeiten der CPU und bringt Prozessor und Grafikkarte dazu, einen größeren Teil der Frameberechnung überlappend vorzunehmen, sprich: Anti-Lag lässt die CPU ohne oder mit deutlich verringerter Verzögerung und möglichst ohne zurückgehaltene Frames rechnen und kann so in den besten Fällen eine Latenzersparnis von einem Frame ermöglichen (also optimalerweise 16,7 ms Verzögerung bei 60 Fps einsparen).

SPÜRBARE AUSWIRKUNGEN

Beim Ausprobieren des Features konnten wir in den allermeisten Fällen eine sofortige und recht deutliche Verbesserung feststellen – die verringerte Latenz ist beim Zuschalten von Anti-Lag für sensibilisierte Spieler sofort feststellbar. Auf subjektives Empfinden müssen wir uns indes glücklicherweise nicht verlassen, denn die Ausgabelatenz ist mit Tools wie OCAT oder Presentmon messbar. Zum Vergleich haben wir eine GTX 1070 getestet, schließlich verfügt Nvidia seit langer Zeit mit „Maximal vorberechnete Bilder" über eine Option im Grafiktreiber, deren potenzielle Auswirkungen sehr ähnlich AMDs Anti-Lag erscheinen und die nun die Basis des Low Latency Mode darstellt. AMDs Anti-Lag funktioniert on-the-fly, bei der GTX 1070 wurden das jeweilige Spiel und der Benchmark nach den Eingriffen im Treibermenü neu gestartet. Die Messergebnisse sprechen eine deutliche Sprache, allerdings nicht in allen Fällen. Ob nun Anti-Lag oder Low Latency Mode, beide Funktionen verringern in der Regel deutlich die Lantenz. Bei Nvidia erhöht sich im Test gar die Leistung im CPU-Limit – dies ist sowohl mess- als auch spürbar und dokumentiert somit, dass sich die Herangehensweisen von AMD und Nvidia unterscheiden. Bei AMD wird die Performance der Grafikkarten durch die Latenz beeinträchtigt: Fällt die Berechnungszeit (Frametime) geringer aus, sinkt damit zugleich auch die von GPU und CPU verursachte Latenz, die hier als „Driver-Lag" bezeichet wird.

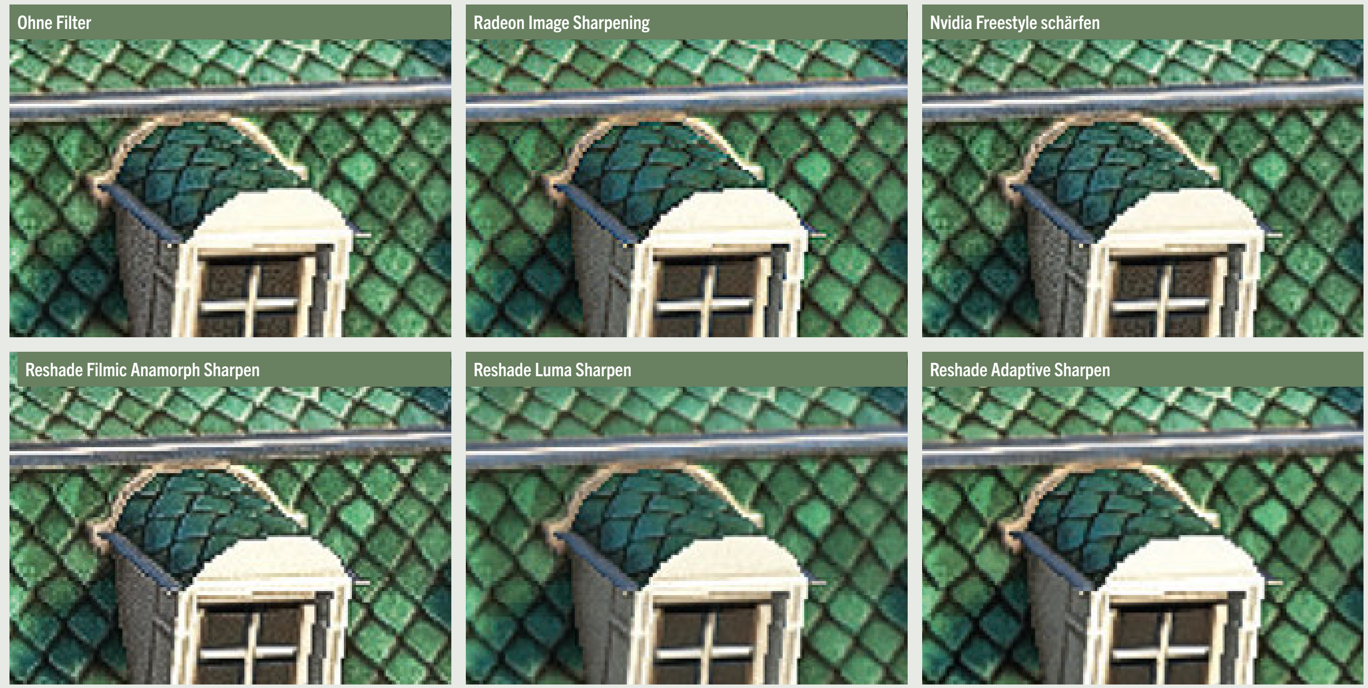
Das neue Anti-Lag-Feature beider Karten machte beim Test einen ausgesprochen guten Eindruck; wir konnten beim Zuschalten der Option deutliche Verbesserungen feststellen – und zwar objektiv in den Messungen wie subjektiv mit der Hand an der Maus. Dabei ist Letzteres vor allem im direkten Vergleich auffällig und sicherlich wird nicht jeder Spieler die verringerte Latenz deutlich bemerken. Grundsätzlich sollten sich Vorteile für die Reaktionszeit aber auch einstellen, wenn ihr keine allzu großen Unterschiede feststellen könnt. Natürlich ist Anti-Lag besonders für leidenschaftliche Online-Spieler und geschwindigkeitsvernarrte Shooter-Fans interessant. Etwas bedauernswert ist es indes, dass Anti-Lag nur mit Direct X 11 und Direct X 9 funktioniert und bei AMD nur mit den neuen Navi-GPUs. Noch gibt es zwar reichlich DX11-Titel, doch in Zukunft werden diese wohl seltener, wenn Entwickler auf DX12 oder Vulkan wechseln. Der Nutzen von Anti-Lag wird damit voraussichtlich langsam abnehmen, sollte AMD den Support für diese neuen APIs nicht nachliefern. ❑



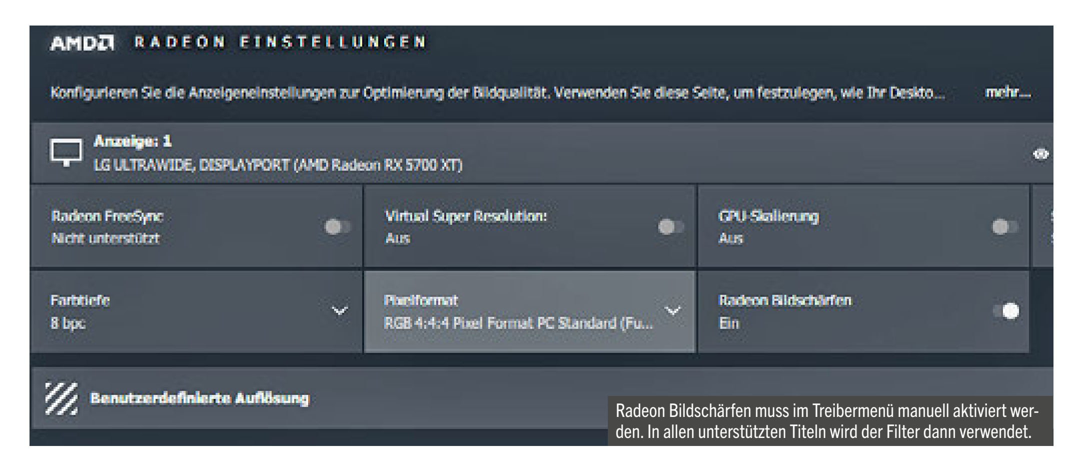
Das sind die Auswirkungen der beiden Anti-Lag-Features. Bei Nvidia sank nicht nur die Treiber-Latenz, die Performace stieg ebenfalls etwas an.

BILDVERGLEICH ANNO 1800

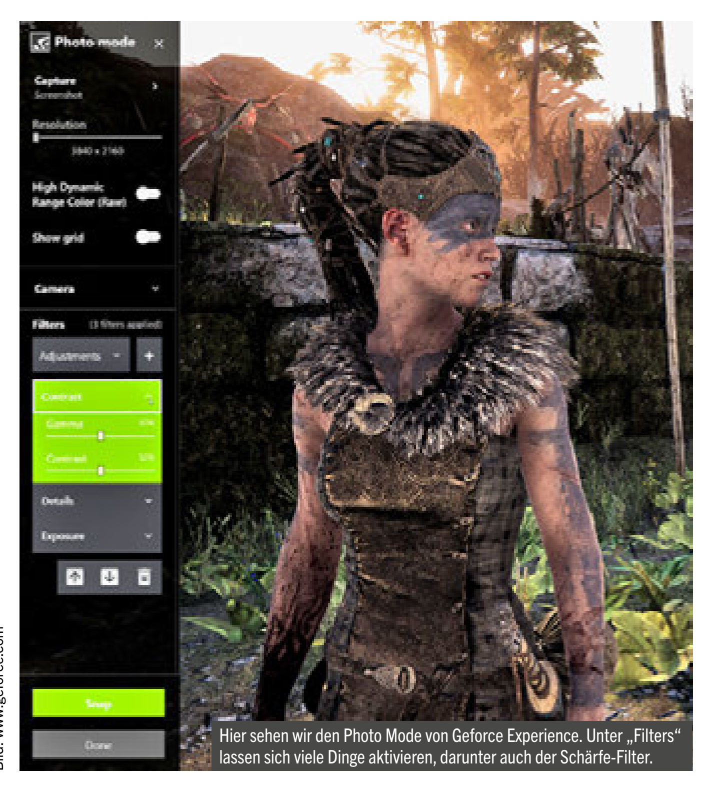
In Anno 1800 haben wir unsere CPU-Benchmark-Stadt für den Screenshotvergleich verwendet. Eines gleich vorweg: Die Unterschiede sind außer bei sehr hohen Schärfegraden derart subtil, dass man bei diesem Titel schon ganz genau hinsehen muss. Da sich die neuen Treiber-Features ähnlich zu Tools wie Reshade verhalten, haben wir für diesen Bildvergleich noch drei zusätzliche Schärfe-Filter seitens Reshade in der Version V4.30 hinzugefügt, darunter Filmic-Anamorph-Sharpen, das beliebte LumaSharpen sowie Adaptive-Sharpen. Diese haben wir jeweils in der Standardeinstellung übernommen. Die Grafikoptionen sind auch hier auf der höchsten Stufe, abgesehen von MSAA. Anders als bei dem Vergleich mit Tomb Raider stellt sich bei Anno 1800 kein weißes Rauschen ein. Das Gesamtbild wirkt mit allen Filtern deutlich aufgewertet, während Nvidias Lösung und Filmic-Anamorph-Sharpen am ehesten zum Flimmern neigen, obgleich diese Filter den Beobachter mit feinsten Details belohnen, welche insbesondere bei diesem Spiel zur Atmosphäre beitragen. Das beste Bild zaubert unserer Meinung nach Reshades Adaptive-Sharpen, da die richtige Mischung aus Schärfe und Bildruhe erreicht wird. Abermals entscheidet ihr, was euch am besten gefällt. Einbußen bei der Performance konnten wir bei keinem Filter feststellen, was offenkundig an der CPU-Auslastung von Anno 1800 liegt.



NVIDIA FREESTYLE & FAZIT



Radeon Bildschärfen muss im Treibermenü manuell aktiviert werden. In allen unterstützten Titeln wird der Filter dann verwendet.



Hier sehen wir den Photo Mode von Geforce Experience. Unter „Filters" lassen sich viele Dinge aktivieren, darunter auch der Schärfe-Filter.

Bild: www.geforce.com

AMD vs. Nvidia: Schärfe-Filter Vergleich

	P99	Ø Fps
Shadow of the Tomb Raider, 720p, max. Details außer Effekte		
AMD RX 5700 XT (RIS an)	76	104,9 (+0 %)
AMD RX 5700 XT (RIS aus)	76	104,9 (Basis)
Nvidia RTX 2070 Super (FS an)	62	96,6 (-3 %)
Nvidia RTX 2070 Super (FS aus)	69	99,2 (Basis)
Shadow of the Tomb Raider, 1080p, max. Details außer Effekte		
AMD RX 5700 XT (RIS an)	75	103,4 (-2 %)
AMD RX 5700 XT (RIS aus)	76	105,6 (Basis)
Nvidia RTX 2070 Super (FS an)	62	96,6 (-2 %)
Nvidia RTX 2070 Super (FS aus)	65	98,2 (Basis)
Shadow of the Tomb Raider, 1620p, max. Details außer Effekte		
AMD RX 5700 XT (RIS an)	55	62,1 (-1 %)
AMD RX 5700 XT (RIS aus)	55	62,8 (Basis)
Nvidia RTX 2070 Super (FS an)	52	58,7 (-5 %)
Nvidia RTX 2070 Super (FS aus)	53	61,6 (Basis)

System: AMD Ryzen 5 3600, Asus X570 TUF Gaming, 2 × 8 Gigabyte DDR4-3200 CL16-18-18-38-1T; Windows 10 x64 (1903), GF 436.15, RS 19.9.1 **Bemerkungen:** SOTTR ist bis Full HD klar CPU-limitiert, dennoch zeigen sich leichte Einflüsse der beiden Schärfe-Filter.

P99 Ø Fps
▶ Besser

Nvidia bietet Nutzern mit Freestyle analog zu AMD eine Art Lite-Version von Reshade an. Der Grafikkartenhersteller hat das praktische Tool auf der CES 2018 vorgestellt. Mit dem letzten Treiberupdate zur Gamescom 2019 (436.02) ist Freestyle fester Bestandteil von Geforce Experience geworden. Dazu ist neben GFE eine Registrierung nötig, zudem benötigt ihr natürlich eine entsprechende Geforce-Grafikkarte ab der Maxwell-Generation (GTX 750 Ti, GTX 9xx). Freestyle sollte sich dann per Tastenkombination ALT+F3 nutzen lassen. Mit der aktuellen Treiberversion (436.15) ließ sich das Tool ohne Probleme in mehreren Titeln aktivieren. Für diesen Artikel kam sowohl eine RTX 2070 Super als auch eine GTX 1070 zum Einsatz und wir stießen auf keine Kompatibilitätsprobleme.

VIELE FARBEN UND EFFEKTE

Das Bild lässt sich auf vielfältige Weise anpassen und individualisieren: Abgesehen von einer Vielzahl Farbfilter und Shader für Cell-Shading oder Retro-Look können außerdem Belichtung, die Level für Highlights und Schatten, Gamma und Kontrast angepasst werden. Mit diesen Werkzeugen lässt sich das Bild milde auffrischen oder aber komplett abändern – ihr habt im Grunde freie Hand. Die Auswahl und die Einstellungsmöglichkeiten, die Freestyle bietet, sind dabei gegenüber Reshade, wie schon erwähnt, etwas eingeschränkt, darüber hinaus fehlen mit Ausnahme der Tiefenschärfe erweiterte Effekte wie beispielsweise eine Umgebungsverdeckung. Es wäre sicherlich nett, wenn sich in Zukunft via Freestyle beispielsweise HBAO+ zuschalten ließe. Selbst wenn die Abstimmung eines solchen Effekts immer ein wenig kniffelig ausfällt; Nutzer könnten damit Spiele aufwerten, welche über keine oder nur eine unzureichende Ambient Occlusion verfügen. Auch eine zuschaltbare Kantenglättung wäre sehr nützlich.

Etwas eingeschränkt ist man beim Nutzen von Screenshot- oder Aufnahme-Tools wie Fraps und Konsorten: Freestyle – oder besser das gesamte Geforce-Experience-Overlay – beißt sich mit Vorliebe mit anderen Programmen, die sich in die Spiele einklinken. Schießen wir beispielsweise mit Fraps einen Screenshot, werden die via Freestyle vorgenommenen Änderungen nicht erfasst. Gleiches gilt für die Video-Aufnahme, auch hier sind die Effekte nicht sichtbar. Das ist natürlich kein Problem, wenn ihr die Aufnahmefunktionen der GFE nutzt und die Geforce Experience müsst ihr ja eh einsetzten, um Freestyle überhaupt zu starten. Trotzdem: Ihr werdet dadurch im Grunde gezwungen, die Nvidia-Tools zu nutzen, andere Tools funktionieren nicht oder nur teilweise wie vorgesehen.

Für diesen Artikel haben wir uns vor allem mit dem eingebauten Schärfe-Filter von Freestyle auseinandergesetzt. Die Leistungskosten liegen prozentual über der Lösung von AMD, dafür wird der Nutzer aber mit einem stufenlosen Regler belohnt, mit welchem sich die Intensität der Schärfe anpassen lässt. Im Benchmark auf dieser Seite unten links könnt ihr die geringen Auswirkungen auf die Performance begutachten. Wenn euch die Unterschiede der vorliegenden Seiten nicht greifbar erscheinen, so legt ihr selbst Hand im Treibermenü ihrer Grafikkarte an. Viele der hier gezeigten Features entfalten ihre Wirkung erst beim ausprobieren.

Welcher Filter besser als eben jener der Konkurrenz arbeitet, entscheidet letztendlich ihr als User, was auch für die angesprochene Reduktion der Treiber-Latenz gilt, womit wir zum Fazit kommen. Das Schöne an Sweet FX, Reshade, Treiber-Features wie RIS, Anti-Lag oder Freestyle ist, dass der User über den Nutzen dieser Werkzeuge entscheiden kann. Es obliegt daher dem Auge des Betrachters, einen Sieger zu küren. Doch gerade wegen der noch geltenden Restriktionen dieser mächtigen Tools, lässt sich noch keine allgemeine Empfehlung aussprechen. Die Entwicklung ist dennoch höchst interessant und wir dürfen gespannt sein, wie es weitergeht. ❑